INHALT

NOVISTRANA: EIN LAND IM UMBRUCH 4

VORBEREITUNGEN 5

- Installation von Republic: The Revolution 5
- Republic: The Revolution deinstallieren 5
- DirectX 6

ES GEHT LOS 7

- Start des Spiels 8
- Hauptmenü 8
- So wird gespielt 11
- Ansichten von Novistrana 11
- Aktionen 12
- DIE SATELLITENANSICHT 12
- Die Satellitenansicht und Ihre Aktionen 15
- Aktionen Ihrer Gegner 15
- DIE GEBÄUDEANSICHT 17
- Kontextmenüs 18
- Parteibildschirm 19
- Tagebuch 21
- DIE AKTIONSANSICHT 22
- Aktionen: Kosten und Ressourcen 22
- Ideologische Zusammenhänge 23
- Machtzentren 24
- Aktionen 25
- Wahl einer Zielperson 26
- Wahl von Bezirken und Örtlichkeiten 27
- Beeinflussen Sie den Ausgang Ihrer Aktionen: Das Gesprächssystem 29
- Ideologie 32
- Darstellung der Ideologie 32
- Ideologievergleich 33
- Weitere Informationen 34

PERSONEN & FÄHIGKEITEN 35

- Charaktereigenschaften 36
- Berufe und Beförderung 37
- Der Beförderungsbildschirm 37
- Personenaktionen 38
- Schlüsselfiguren 45
- Tipps und Tricks 47
- 1a. Ideologische Zusammenhänge 47

ANHANG 1: 49

Sound-, Grafik- und Spieloptionen 50

- Das Team 52

Partisansk
Karagav Forest
PALLASOVKA
Prevarev
Temnikov
NOVISTRA
CHEV
BEREZINA
Soraca
Ekaterine
Kostromo
Burukan
Zronimir

NOVISTRANA: EIN LAND IM UMBRUCH

Die Geschichte beginnt schon in Ihrer Kindheit, als Ihre Eltern vor Ihren Augen von der Geheimpolizei verhaftet werden. Seit diesem denkwürdigen Tag haben Sie nichts mehr von Ihren Eltern gesehen oder gehört. Obwohl Zwischenfälle wie dieser in Novistrana an der Tagesordnung sind, hat Sie dieser Akt der Willkür tief geprägt. Sie hassen das totalitäre Regime des Landes und werden erst ruhen, wenn Sie den Peiniger Ihrer Eltern zur Verantwortung gezogen haben. Damals war er noch der Chef der Geheimpolizei ... heute ist er der Präsident ... Vasily Karasov.

Seit Jahren verfolgen Sie Karasovs steile Karriere und warten auf Ihre Chance. In den letzten Jahren hat sich in Novistrana einiges verändert. Niemand hatte mit dem Zerfall der Sowjetunion und dem Zusammenbruch des Kommunismus gerechnet. Und Karasovs kometenhafter Aufstieg zum Präsidenten war nicht nur für Sie ein Schock!

Kurz nach seinem Machtantritt ließ sich Karasov von seinen Untertanen eine Woche lang feiern und erklärte sich selbst zum 'Präsidenten auf Lebenszeit'. Wenig später zeigte Karasov sein wahres Gesicht. Sofort begann er mit dem Bau seines prächtigen Palastes und transferierte mehrere Milliarden NR (die ohnehin dürftigen Rücklagen des Landes) auf seine Privatkonten in Übersee.

Während Karasov im Luxus lebt, stürzen immer mehr Novistraner in bitterste Armut. Doch der Unmut des Volkes ob der wachsenden Kluft zwischen Arm und Reich wird von Tag zu Tag größer. Die Städte sind in den Händen rivalisierender Banden, die mit den hoffnungslos überforderten und korrupten Ordnungshütern gemeinsame Sache machen. Gleichzeitig missbrauchen in allen Teilen des Landes mächtige Gewerkschaftsfunktionäre das Vertrauen ihrer Gefolgsleute und nutzen ihre Beziehungen, um das schmutzige Geld skrupelloser Drogenhändler und Schmuggler zu waschen.
In der kleinen Stadt Eraliev, im Süden des Landes, war es in letzter Zeit vermehrt zu ethnischen Unruhen gekommen. Die Bewohner der Stadt hatten mit Aufständen und zivilem Ungehorsam gegen die Machenschaften des Präsidenten protestiert. Dieser hatte daraufhin zahlreiche Dissidentenführer und andere "Unruhestifter", darunter auch angesehene Politiker und Journalisten, verhaften lassen. Von den Verhafteten fehlt bis heute jede Spur. Trotz dieser Machtdemonstration ist es nur eine Frage der Zeit, wann die Situation erneut eskaliert.

Kurzum: Das Land steht am Abgrund, während Karasov, bewacht von unzähligen loyalen Leibwächtern, in der Hauptstadt Berezina das schöne Leben genießt. Was in seinem Land passiert, ist diesem Mann egal, solange er nach außen sein Gesicht als besonnener Politiker wahren kann. Karasov selbst ist ein Meister politischer Winkelzüge und Intrigen. Kein Wunder: Schließlich hat er jahrelang für den KGB gearbeitet.

In letzter Zeit mehren sich allerdings die Gerüchte, dass Karasov den Verstand verloren hat und nun wie ein römischer Kaiser über sein Land herrscht. Angeblich werden diese Behauptungen sogar von einigen seiner engsten Berater verbreitet. Wie auch immer: So leicht lässt sich Karasov nicht entmachten. Zu gut sind seine Beziehungen zu führenden Wirtschaftsunternehmen und zu groß ist sein Einfluss auf die gefürchtete Geheimpolizei, die ganz offensichtlich nicht einmal vor einem Mord zurückschreckt. Wer sich mit Karasov anlegt, ist entweder außerordentlich mutig oder verrückt, denn eines ist klar: Karasov kann sich auf sein Umfeld verlassen. Trotzdem: So kann es nicht weitergehen.

Heute ist ein guter Tag für eine Revolution ...

VORBEREITUNGEN

INSTALLATION VON REPUBLIC: THE REVOLUTION

1. Starten Sie Windows.
2. Beenden Sie alle Anwendungen und schließen Sie alle Fenster und im Hintergrund ausgeführten Programme (einschließlich Virenscanner).
3. Legen Sie die Republic: The Revolution-CD 1 in Ihr CD-/DVD-ROM-Laufwerk ein. Schließen Sie Ihr CD-/DVD-ROM-Laufwerk. Nun erscheint das Installationsmenü.
4. Wenn Sie die Autorun-Funktion deaktiviert haben, wird das Menü nicht automatisch aufgerufen. Doppelklicken Sie in diesem Fall auf das Symbol "Arbeitsplatz" auf dem your Desktop und doppelklicken Sie im nun erscheinenden Fenster auf das CD-ROM-Symbol. Nach einem weiteren Doppelklick auf die Datei "autorun.exe" wird das Installationsmenü aufgerufen.
5. Klicken Sie im Installationsmenü auf den Eintrag REPUBLIC INSTALLIEREN. Ist dieser Eintrag nicht verfügbar, müssen Sie zunächst DirectX installieren. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt DirectX.
6. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Installation abzuschließen.

REPUBLIC: THE REVOLUTION DEINSTALLIEREN

Gehen Sie folgendermaßen vor, wenn Sie Republic: The Revolution deinstallieren möchten:

1. Klicken Sie in der Taskleiste auf die Schaltfläche START.
2. Wählen Sie im nun erscheinenden Menü den Eintrag PROGRAMME.
3. Markieren Sie Eidos Interactive/Elixir Studios/Republic.
4. Klicken Sie auf den Eintrag Republic deinstallieren und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

DIRECTX

DirectX ist eine Windows-API, die aktuellen Spielen den Zugriff auf die Hardware Ihres PCs ermöglicht. Um die korrekte Ausführung aktueller Spiele sicherzustellen, müssen Sie Ihre Hardwaretreiber und DirectX regelmäßig aktualisieren. Bitte vergewissern Sie sich vor der Installation von DirectX beim Hersteller Ihrer Hardware, dass Sie aktuelle Treiber installiert haben.

INSTALLATION VON DIRECTX

DirectX ist im Lieferumfng des Spiels enthalten. Wenn Sie DirectX installieren möchten, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

1. Starten Sie Windows.
2. Beenden Sie alle Anwendungen und schließen Sie alle Fenster und im Hintergrund ausgeführten Programme (einschließlich Virenscanner).
3. Legen Sie die Republic: The Revolution-CD 1 in Ihr CD-/DVD-ROM-Laufwerk ein. Schließen Sie Ihr CD-/DVD-ROM-Laufwerk. Nun erscheint das Installationsmenü. Wenn Sie die Autorun-Funktion deaktiviert haben, wird das Menü nicht automatisch aufgerufen. Doppelklicken Sie in diesem Fall auf das Symbol "Arbeitsplatz" auf dem Desktop und doppelklicken Sie im nun erscheinenden Fenster auf das CD-ROM-Symbol. Nach einem weiteren Doppelklick auf die Datei "autorun.exe" wird das Installationsmenü aufgerufen.
4. Klicken Sie im Installationsmenü auf den Eintrag "DirectX installieren".
5. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Installation abzuschließen.

ES GEHT LOS

Partisansk
Pallasovka
Prevarev
Temnikov
NOVISTRA
CHEV
BEREZINA
Sorac
Ekaterine
Kostromo
Burukan
Zronimir

ES GEHT LOS

START DES SPIELS

Es gibt drei Möglichkeiten, Republic: The Revolution zu starten:

1. Legen Sie die Republic: The Revolution-CD 1 in Ihr CD-/DVD-ROM-Laufwerk ein und doppelklicken Sie auf die Republic-Verknüpfung auf dem Desktop.
2. Legen Sie die Republic: The Revolution-CD 1 in Ihr CD-/DVD-ROM-Laufwerk ein. Klicken Sie auf die Schaltfläche START in der Taskleiste und wählen Sie im nun erscheinenden Menü den Eintrag Alle Programme (oder "Programme") – Eidos Interactive – Elixir – Republic – Republic starten.
3. Legen Sie die Spiel-CD in Ihr CD-/DVD-ROM-Laufwerk ein und wählen Sie im nun erscheinenden Menü den Eintrag REPUBLIC SPIELEN.

HAUPTMENÜ

Nach den Intro-Bildschirmen und der Liste der Mitwirkenden (die Sie mit ESC oder der LEERTASTE überspringen können), erscheint das Hauptmenü mit folgenden Optionen.

NEUES SPIEL

Erstellen Sie Ihr Alter Ego und gründen Sie eine Partei. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Erstellung einer Spielfigur und Gründung einer Partei.

SPIEL LADEN

Laden Sie ein gespeichertes Spiel und treiben Sie Ihre Revolution weiter voran.

OPTIONEN

Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Grafik-, Sound- und Spieleinstellungen an Ihre Hardware anpassen möchten. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Anhang 1: Sound-, Grafik- und Spieloptionen.

BEENDEN

Beenden sie Republic: The Revolution und kehren Sie zu Windows zurück.

ERSTELLUNG EINER SPIELFIGUR UND GRÜNDUNG EINER PARTEI

Republic: The Revolution unterscheidet sich von vielen anderen Titeln, da Sie am Anfang des Spiels verschiedene Fragen beantworten müssen, anstatt Zahlen und Werte einzugeben. Ihre Antworten werden analysiert und bestimmen schließlich das Weltbild Ihrer Spielfigur und Ihrer Partei.

Wenn Sie die Fragen ehrlich beantworten, fließen Ihre persönlichen politischen Ansichten in Ihre Spielfigur und Ihre Partei ein.

Natürlich müssen Sie nicht ehrlich antworten. Immerhin ist Republic: The Revolution ein Spiel und keine politische Meinungsumfrage.

Nachdem Sie Ihren Namen, sowie den Ihrer Partei eingegeben haben, gelangen Sie zum Fragen-Bildschirm.

PERSÖNLICHKEITS-TEST:

Der Persönlichkeits-Test ist folgendermaßen aufgebaut:

Aktuelle Frage/ Verbleibende Fragen
Karasov's secret police is an ever-present danger, reliant on its network of informers. A work acquaintance has uncovered your subversive activities and is threatening to inform on you unless you comply with his blackmail demands. What do you do?
a) Deal swiftly and ruthlessly with the person by hiring some local thugs to pay him a visit he won't forget in a hurry
b) Plant bomb-making equipment in his house, tip off the police, and have him arrested as a dissident
c) Convince him that your cause is just and true. Far from turning you in he actually offers to help
d) Use your network of influential friends to put pressure on this little man to back down
Mögliche Antworten
Antwort bestätigen

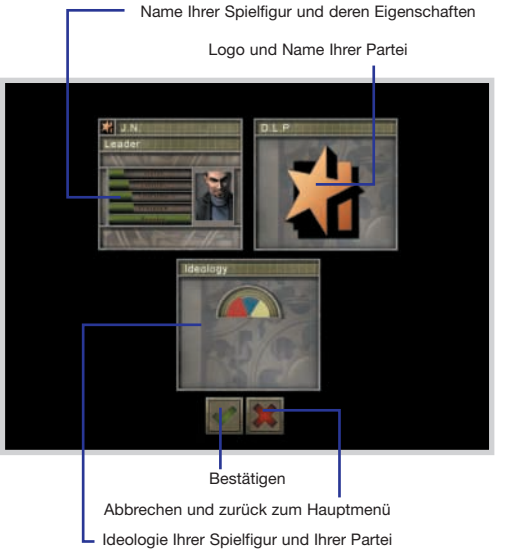
Klicken Sie zunächst auf die gewünschte Antwort und bestätigen Sie Ihre Entscheidung anschließend mit der Schaltfläche in der rechten unteren Ecke des Bildschirms.

Überlegen Sie sich Ihre Antworten gut, denn sobald Sie eine Frage beantwortet haben, gibt es kein Zurück!

Am Ende unserer kleinen Fragestunde müssen Sie ein Parteilogo auswählen. Dieses Logo wirkt sich übrigens ebenfalls auf die ideologische Grundeinstellung Ihrer Partei aus.

Nachdem Sie alle zehn Fragen beantwortet haben, erscheint ein Übersichtsbildschirm, in dem die Eigenschaften und der Name Ihrer Spielfigur, der Name und das Logo Ihrer Partei und –natürlich – Ihre Ideologie angezeigt werden.

Weitere Informationen zu Ihrem Weltbild finden Sie im Abschnitt Ideologie.



IHRE SPIELFIGUR HAT FOLGENDE EIGENSCHAFTEN:

- Macht:
  Gesellschaftliche Stellung, Wohlstand und Ansehen einer Person.
- Kontrolle:
  Ihre Fähigkeiten zur Manipulation und zu politischen Winkelzügen.
- Charisma:
  Überzeugungskraft und der Charme einer Person.
- Präsenz:
  Auftreten und die Führungsqualitäten Ihres Alter Egos.
- Loyalität:
  Dieser Wert bestimmt, ob sich eine Figur für eine Partei engagiert oder sich neutral verhält. Die Entschlossenheit Ihres Schützlings liegt bei 100%. Sein Glaube ist unerschütterlich ... wenigstens vorläufig.

Die Eigenschaften Ihrer Parteigenossen (die Sie übrigens zuerst einmal rekrutieren müssen) entscheiden über den Erfolg oder Misserfolg ihrer Aktionen.

Je höher die einzelnen Werte sind, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass Ihre Vorhaben gelingen. Darüber hinaus sind die erforderlichen Eigenschaften von Aktion zu Aktion verschieden. Sobald Sie eine Aktion ausführen, werden die dazu benötigten Eigenschaften markiert. Dadurch sehen Sie sofort, ob die gewählte Figur für die entsprechende Aktion geeignet ist.

Anschließend sollten Sie die entsprechenden Eigenschaften der Figur erhöhen, um deren zukünftige Erfolgsaussichten zu verbessern.

Die Eigenschaften können nur im Beförderungs-Bildschirm erhöht werden. Nähere Informationen erhalten Sie im Abschnitt „Berufe und Beförderungen“.

Wenn Sie sich für eine Spielfigur und eine Partei entschieden haben, klicken Sie bitte auf Bestätigen, um fortzufahren.

SO WIRD GESPIELT

Im Folgenden finden Sie nützliche Informationen zur Steuerung des Spiels.

STANDARDBEFEHLE

- PFEILTASTEN:
  Mit den Pfeiltasten bewegen Sie sich (in der Satelliten- oder der Gebäudeansicht) durch die Stadt.
- KAMERA DREHEN:
  Bewegen Sie den Mauszeiger in die Mitte des Bildschirms. Klicken und halten sie anschließend die rechte Maustaste, um die Kamera zu drehen. Die Satellitenansicht kann übrigens nicht gedreht werden.
- BILDAUSSCHNITT SCROLLEN:
  Bewegen Sie den Mauszeiger an den Bildschirmrand, und klicken Sie mit der rechten Maustaste, um in die entsprechende Richtung zu scrollen. Sobald Sie den Bildschirmrand erreicht haben, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Kompass-Symbol.
- MAUSRAD:
  Mit dem Mausrad (wenn vorhanden) wechseln Sie zwischen der Gebäudeansicht und der Satellitenansicht.

SPIELOPTIONEN-MENÜ

Drücken Sie während des Spiels die ESC-Taste, wenn Sie das Spiel unterbrechen und das Spieloptionen-Menü einblenden möchten.

Hier stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

- AKTUELLES SPIEL SPEICHERN
  Speichern Sie das aktuelle Spiel.
- SPIEL LADEN
  Laden Sie ein gespeichertes Spiel.
- ZURÜCK ZUM SPIEL
  Setzen Sie das aktuelle Spiel fort.
- OPTIONEN
  Rufen Sie das Optionen-Menü auf.
- SPIEL BEENDEN
  Wählen Sie diese Schaltfläche und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das aktuelle Spiel zu verlassen und zum Hauptmenü zurückzukehren.

ANSICHTEN VON NOVISTRANA

Novistrana und Ihr Status werden aus verschiedenen Blickwinkeln angezeigt:

- SATELLITENANSICHT
- GEBÄUDEANSICHT
- AKTIONSANSICHT
- PARTEIBILDSCHIRM

Weitere Informationen dazu finden Sie auf den folgenden Seiten.

AKTIONEN

Als charismatischer Führer einer aufstrebenden Partei müssen Sie AKTIONEN ausführen, um die Welt zu verändern. Nur so können Sie die Spielwelt direkt beeinflussen.

Jede Person kann pro Tag maximal zwei Aktionen ausführen. Da Ihr Alter Ego niemals schläft, darf sie sogar dreimal zuschlagen! Sorgen Sie dafür, dass Ihre Anhänger stets auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten.

Am Anfang des Spiels sollten Sie:

1. Informationen sammeln

Informationen sind der Schlüssel zum Erfolg. Finden Sie heraus, wer sich wo aufhält und informieren Sie sich über die Pläne Ihrer Rivalen. Haben Sie in einem Bezirk zahlreiche Anhänger, versorgen Sie diese ebenfalls mit nützlichen Informationen.

2. Mitarbeiter rekrutieren

Ein Idealist macht noch keine Revolution. Rekrutieren Sie also ein paar Gefolgsleute. Ihr erster Mitarbeiter ist sehr wichtig. Achten Sie darauf, dass er sich auf die Informationsbeschaffung und die Werbung neuer Anhänger versteht. Schließlich sind derartige Fähigkeiten für Ihre junge Partei sehr wichtig.

3. Anhänger gewinnen

Jede Aktion kostet Sie wertvolle Ressourcen. Werden Sie von den Bewohnern eines Bezirks unterstützt, versorgen Sie diese mit frischen Ressourcen. Denken Sie daran, dass Sie ausschließlich neutrale Arbeiter (novistranische Bürger, deren politische Meinung entscheidend für Ihren Erfolg ist) für Ihre Sache gewinnen können. Es ist also völlig sinnlos, in einem Viertel ohne neutrale Bürger um Stimmen zu buhlen.

4. Andere Parteien schwächen

Entziehen Sie Ihren politischen Gegnern mit gezielten Aktionen die Unterstützung der Bevölkerung. Sobald sich die diese neutral verhält, können Sie sie von den Vorteilen Ihrer Partei überzeugen.

5. Ihre Gegner schwächen

Die anderen Parteien sind sehr stark. Erschüttern Sie die Entschlossenheit der Mitglieder der anderen Parteien, damit diese ihrer Partei den Rücken kehren. Da sich dies wiederum auf die Werte einer Person auswirkt, vernachlässigt diese vorübergehend ihre Pflichten.

6. Eine Figur stärken

Verhindern Sie, dass Ihre Anhänger aus der Partei austreten, indem Sie ihre Entschlossenheit stärken. Da dadurch auch andere Werte verbessert werden, sind die entsprechenden Mitarbeiter vorübergehend deutlich effektiver. Freundlicherweise informieren Sie Ihre Parteigenossen rechtzeitig über mögliche ideologische Krisen. Hören Sie ihnen also zu und unternehmen Sie etwas!

7. Informationen streuen

Streuen Sie falsche Gerüchte, um Ihre Gegner von Ihren wahren Zielen abzulenken. Auf diese Weise können Sie Ihre Spuren verwischen oder Mitglieder Ihrer Partei vor Attacken der Konkurrenz schützen.

Hinweis: Weitere Informationen zu den verfügbaren Aktionen finden Sie in den entsprechenden Abschnitten dieses Handbuchs.

DIE SATELLITENANSICHT

Dank der Satellitenansicht behalten Sie Ihre Fortschritte in der aktuellen Stadt stets im Blick. In diesem Bildschirm werden die Aktionsmarkierungen Ihrer und aller anderen Parteien angezeigt. Außerdem sehen Sie hier, wie gut Sie über die einzelnen Bezirke informiert sind, und in welchen Vierteln Sie (oder Ihre Gegner) unterstützt werden.

In der Satellitenansicht können Sie beliebige Bezirke besuchen. Nach einem Doppelklick Klick auf das gewünschte Viertel, und einem anschließenden Klick auf das Kamerasymbol, machen Sie sich auf den Weg und das Spiel wechselt in die Gebäudeansicht.

ÜBERSICHTSKARTE

Weitere Informationen dazu finden Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Handbuchs.

UNTERSTÜTZUNG:

An dieser Grafik können Sie den Einfluss der Parteien im jeweiligen Bezirk ablesen. Alle Parteien haben ein eigenes Logo und eine bestimmte Farbe.

TIPP: Ein graues "N" steht für den Anteil neutraler Bürger. Diese können Sie mit gezielten Aktionen für Ihre Partei begeistern.

PARTEIFÜHRUNG:

Am oberen Rand dieses Fensters sehen Sie das Porträt Ihrer Spielfigur. Rekrutieren Sie weitere Parteigenossen, erscheinen deren Porträts unter dem Bild Ihrer Spielfigur. Denken Sie daran, dass Sie maximal fünf Gefolgsleute rekrutieren können.

TIPP: Die Porträts Ihrer Gefolgsleute werden nach deren Ideologie geordnet. Dadurch wissen Sie, für welche Aktionen Sie einen Bonus erhalten. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Ihr Hauptquartier.

AKTIONSLISTE:

In diesem Fenster werden alle momentanen und geplanten Aktionen Ihrer Gefolgsleute (und natürlich Ihres Alter Egos) aufgelistet. Rechtsklicken Sie auf den RECHTS-Pfeil am rechten Rand der Aktionsliste, wenn Sie diese vergrößern möchten. Mit einem Klick auf den LINKS-Pfeil in der rechten unteren Ecke der Aktionsliste können Sie die Aktionsliste minimieren.

TIPP: Mit dem Mausrad können Sie durch die Liste der geplanten Aktionen blättern.

MITTEILUNG:

Sobald sich im Spiel neue Entwicklungen ergeben (weil Sie beispielsweise einen neuen Gefolgsmann angeworben oder einen Anhänger verloren haben), erscheint ein Mitteilungssymbol. Darüber hinaus weisen Sie Mitteilungssymbole auf wichtige Zeitungsartikel oder Warnungen besorgter Bürger hin.

Bewegen Sie die Maus über ein Mitteilungssymbol, wenn Sie sich über den Grund der Mitteilung informieren möchten.

Einige Mitteilungssymbole werden mit einem Klick Rechtsklick gelöscht.

Hinter anderen Alarmsymbolen verbergen sich Zeitungsartikel oder Memos. Nach einem Klick auf einen Zeitungsbericht oder ein Memo werden die entsprechenden Informationen in Ihr Tagebuch übertragen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Ihr Hauptquartier.

PARTEIBILDSCHIRM:

Nach einem Klick auf diese Schaltfläche erscheint der Partei-Bbildschirm. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Parteibildschirm.

ANSICHT WECHSELN:

Mit dieser Schaltfläche wechseln Sie zwischen Satellitenansicht und Gebäudeansicht.

TIPP: Befindet sich der Mauszeiger über der Spielwelt, können Sie die Ansicht auch mit dem Mausrad wechseln.

TAGEBUCH:

Nach einem Klick auf diese Schaltfläche werden folgende Informationen angezeigt:

Aufgaben:
Informieren Sie sich über Ihre aktuellen und die bereits erledigten Aufgaben.

Memos:
Werfen Sie einen Blick auf Ihre Memos.

Zeitungen:
Hier können Sie alle bisherigen Zeitungsmeldungen nachlesen.

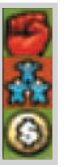
TIPP: Behalten Sie Ihre Aufgaben im Auge, damit Sie sich auf das Wesentliche konzentrieren können.

RESSOURCEN:

Ohne Ressourcen geht gar nichts. Haben Sie Ihre Ressourcen verbraucht, sind Ihnen die Hände gebunden. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Aktionen.

Folgende Ressourcen stehen Ihnen zur Verfügung:

Macht =
Einfluss =
Wohlstand =



Am Anfang des Spiels erhalten Sie als Startkapital pro Ressource 300 Punkte. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Aktionen.

UHR:

In Novistrana gilt die NOZ (Novistranische Ortszeit). Ein Tag dauert 12 Minuten und ist in drei Segmente unterteilt. Jedes dieser Segmente (Morgen, Nachmittag und Nacht) dauert 4 Minuten.

Wenn Sie das Spiel beschleunigen möchten, klicken Sie auf die „+"-Schaltfläche über der Uhr. Die maximale Spielbeschleunigung beträgt +6. Klicken Sie die „-"-Schaltfläche, um die Spielgeschwindigkeit auf normal zu reduzieren.

TIPP: Sorgen Sie dafür, dass Ihre Figuren zu allen Tageszeiten etwas sinnvolles unternehmen.

DIE SATELLITENANSICHT UND IHRE AKTIONEN

Haben Sie die Option "Aktionen ein-/ausblenden" aktiviert, werden Ihre Aktionen in der Satellitenansicht durch entsprechende Symbole angezeigt. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Die Übersichtskarte. Da die Aktionssymbole die Örtlichkeiten Ihrer Aktionen markieren, können Sie sich mühelos einen Überblick über das Gesamtgeschehen verschaffen.

Doppelklicken Sie auf ein Symbol, wenn Sie zum Schauplatz der entsprechenden Aktion springen möchten (oder linksklicken Sie auf das Symbol und wählen Sie im nun erscheinenden Menü das Kamerasymbol).

ERFOLGREICHE AKTIONEN:

Wurde eine Aktion erfolgreich ausgeführt, färbt sich das entsprechende Symbol grün.

Bewegen Sie den Mauszeiger über ein Symbol, werden weitere Informationen über die gewählte Aktion eingeblendet. Handelt es sich um eine Werbeaktion Ihrer Partei, erfahren Sie beispielsweise, wie viele neue Anhänger Sie gewonnen haben.

GESCHEITERTE AKTIONEN:

Gescheiterte Aktionen werden rot markiert. Bewegen Sie die Maus auch in diesem Fall über das gewünschte Symbol, wenn Sie weitere Informationen (falls vorhanden) abrufen möchten.

DIE SATELLITENANSICHT UND AKTIONEN IHRER GEGNER

Haben Sie die Option "Aktionen ein-/ausblenden" aktiviert, werden die Aktionen Ihrer Gegner durch kleine Diamanten angezeigt. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Die Übersichtskarte. Allerdings erscheinen die Aktionssymbole Ihrer Rivalen erst, wenn Sie von einer geplanten Aktion WISSEN! Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Geheimhaltung. Sie müssen in der Spielwelt also gezielt nach Fragezeichen suchen. Die Aktionssymbole markieren die Örtlichkeiten geplanter oder bereits ausgeführter Aktion. Dadurch sind Sie über die Aktivitäten Ihrer politischen Gegner stets im Bilde.

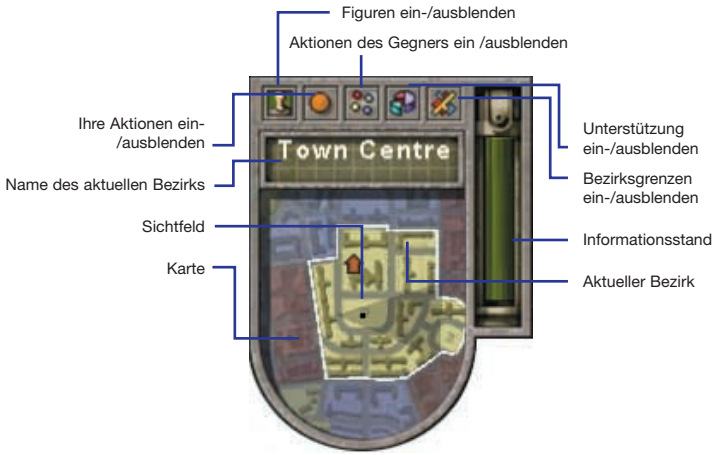
Die Aktionssymbole Ihrer Gegner erscheinen übrigens auch auf der Übersichtskarte.

Doppelklicken Sie in der Satellitenansicht (oder auf der Übersichtskarte) auf eines der Symbole, um direkt zum Schauplatz der jeweiligen Aktion zu springen. Vielleicht finden sie vor Ort ja weitere Hinweise auf die Pläne Ihrer Gegner.

DIE ÜBERSICHTSKARTE

Die Übersichtskarte ist außerordentlich wichtig, da sie sehr viele nützliche Informationen enthält. Normalerweise erscheint die Karte in der rechten oberen Bildschirmecke.

Bei der Übersichtskarte handelt es sich um eine Karte der aktuellen Stadt. Der Einfachheit halber haben wir die Karte eingenordet. Norden ist also immer oben! Der transparente Pfeil zeigt Ihre Blickrichtung (in der Gebäudeansicht) an. Der Bezirk, in dem Sie sich gerade aufhalten, ist (in der Satellitenansicht und in der Gebäudeansicht) markiert.



RICHTUNGSPFEIL:

Der Richtungspfeil markiert Ihre momentane Position: Sie befinden sich stets in der Mitte des Pfeils. Gleichzeitig zeigt die Spitze des Pfeils Ihre Blickrichtung an.

TIPP: In der Satellitenansicht (in der Sie ohne Richtungspfeil auskommen müssen) schauen Sie immer nach Norden. Der Bezirk unter dem Mittelpunkt des Richtungspfeils ist automatisch der aktuelle Bezirk (auf den sich alle Informationen der Übersichtskarte beziehen).

INFORMATIONSSTAND:

Die grüne Leiste auf der rechten Seite der Übersichtskarte zeigt Ihren Informationsstand in den einzelnen Bezirken an. Je höher die Anzeige steigt, desto besser sind Sie über die Geschehnisse im jeweiligen Viertel informiert. Mit gezielten Aktionen (z. B. Spionieren, Erforschen oder Überwachen) können Sie Ihren Informationsstand verbessern. Auf diese Weise erfahren Sie, was Ihre Gegner planen oder lernen neue Gesinnungsgenossen oder Rivalen kennen. Darüber hinaus erhalten Sie natürlich wichtige Informationen über die Gebäude vor Ort und die Zahl Ihrer Anhänger.

Je mehr Anhänger Sie haben, desto besser sind Sie über die Vorgänge in einem Bezirk informiert. Schließlich halten Ihre zukünftigen Wähler Augen und Ohren für Sie offen.

TIPP: Sorgen Sie für einen konstanten Informationsfluss, damit Sie die Pläne und Ziele Ihrer politischen Gegner nicht aus den Augen verlieren. Es gibt nichts schlimmeres, als überholte Informationen. Entspricht Ihre Ideologie nicht dem Weltbild der Einwohner eines Bezirks, ist es nicht ganz einfach, immer auf dem neuesten Stand zu sein. Lediglich Informationen über Gebäude und Einrichtungen ändern sich im weiteren Spielverlauf nicht mehr.

*FIGUREN EIN-/AUSBLENDEN:

Alle Personen, die Sie im aktuellen Bezirk angetroffen haben, werden (in der Gebäudeansicht) auf der Übersichtskarte angezeigt. Stadtbekannte Personen erscheinen in der Satellitenansicht.

TIPP: Schicken Sie einen Ihrer Leute in ein anderes Viertel, damit ihn die anderen Parteien aus den Augen verlieren. Achten Sie dabei aber darauf, dass Sie von den Einwohnern des jeweiligen Viertels unterstützt werden und sich der Einfluss Ihrer Rivalen dort in Grenzen hält.

*IHRE AKTIONEN EIN-/AUSBLENDEN:

Mit dieser Schaltfläche können Sie in der Satelliten- und der Gebäudeansicht Symbole Ihrer zurückliegenden oder zukünftigen Aktionen ein- und ausblenden. Nach einem Klick auf eines der Symbole springen Sie direkt zur gewünschten Aktion. Handelt es sich dabei um eine aktuelle Aktion, wechselt das Spiel in die Aktionsansicht. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Die Aktionsansicht.

TIPP: Blenden Sie die Symbole ein, damit Sie nicht den Überblick verlieren. Schließlich ist es wesentlich einfacher, Kurskorrekturen vorzunehmen, wenn Sie sehen, welche Aktionen wann und wo stattfinden werden.

*AKTIONEN DES GEGNERS EIN-/AUSBLENDEN:

Natürlich dürfen Sie in der Satellitenansicht oder der Übersichtskarte auch die Aktionssymbole Ihrer politischen Gegner ein-/ausblenden. Schalten Sie diese Funktion ein, markieren kleine Diamanten die Aktionen Ihrer Gegner. An den Farben der Symbole erkennen Sie, welche Partei für eine Aktion verantwortlich ist. Bewegen Sie die Maus über eines der Symbole, wenn Sie weitere Informationen einblenden möchten. Nach einem Klick auf eines der Symbole springen Sie zum Schauplatz der jeweiligen Aktion.

TIPP: Verfolgen Sie die Aktivitäten Ihrer Gegner mit Argusaugen. Schließlich können sich die Aktionen anderer Parteien direkt auf die Erfolgschancen Ihrer eigenen Vorhaben auswirken.

*UNTERSTÜTZUNG EIN-/AUSBLENDEN:

Nach einem Klick auf diese Schaltfläche werden die Grafiken zur Illustration Ihrer Anhängerzahlen in den einzelnen Bezirken ein-/ausgeblendet. Die Grafiken erscheinen in der Gebäudeansicht neben der Übersichtskarte. Haben Sie die Satellitenansicht aktiviert, werden die Grafiken auf dem Stadtplan angezeigt.

TIPP: Haben Sie über einen Bezirk keinerlei Informationen, wissen Sie auch nichts über die Zahl Ihrer Anhänger. Sorgen Sie also dafür, dass Sie in allen Stadtvierteln mit den nötigsten Informationen versorgt werden. Schließlich kann Ihr Wissen eines Tages entscheidend sein!

*BEZIRKSGRENZEN EIN-/AUSBLENDEN:

Blenden Sie die Grenzen der einzelnen Bezirke ein oder aus. Wenn Sie die Grenzen einblenden, finden Sie sich in der Stadt leichter zurecht.

MACHTBEZIRK:

MACHTBEZIRKE sind in der Gebäudeansicht ROT umrandet. In der Übersichtskarte und der Satellitenansicht werden sie rot hinterlegt.

EINFLUSSBEZIRK:

EINFLUSSBEZIRKE erkennen Sie in der Gebäudeansicht an der BLAUEN Umrandung. In der Übersichtskarte und der Satellitenansicht werden sie blau hinterlegt.

WOHLSTANDSBEZIRK:

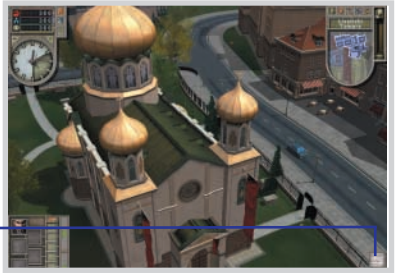
WOHLSTANDSBEZIRKE sind in der Gebäudeansicht gelb umrandet. In der Übersichtskarte und der Satellitenansicht werden sie gelb hinterlegt.

TIPP: Die mit einem Sternchen (*) markierten Optionen können für jede Ansicht individuell konfiguriert werden. (Beispiel: Blenden Sie die Bezirksgrenzen nur in der Satellitenansicht, nur in der Dachansicht oder in beiden Ansichten ein.)

DIE GEBÄUDEANSICHT

Der Großteil von Republic: The Revolution spielt sich in der Gebäudeansicht ab. In dieser Ansicht verlieren Sie nie den Überblick über die einzelnen Viertel und die Aktivitäten der anderen Parteien.

Darüber hinaus bietet Ihnen die Gebäudeansicht interessante Einblicke in den Alltag der Bürger von Novistrana. Nach einem Linksklick auf ein Objekt (beispielsweise einen Passanten, ein Auto oder eine StraßenlaternePlakatwand) erscheint ein Kontextmenü, das Sie mit weiteren Informationen über das gewählte Objekt oder eine Person versorgt.



Mitteilungen

KONTEXTMENÜS

Nach einem Linksklick auf ein Gebäude, eine Person, ein Symbol oder ein Textfenster wird ein Kontextmenü aufgerufen. Dieses Kontextmenü ermöglicht Ihnen die Interaktion mit dem gewählten Objekt.

Freundlicherweise enthält das Kontextmenü ausschließlich Aktionen, die mit dem gewählten Objekt ausgeführt werden können.

Abhängig vom ausgewählten Objekt enthält das Kontextmenü folgende Optionen:

ZEITUNG:

Artikel über Aktionen Ihrer politischen Gegner sind Gold wert. Nutzen Sie die Fehler anderer Parteien aus und präsentieren Sie sich selbst in einem besseren Licht.

Das Kontextmenü ist bei der Planung von Aktionen äußerst hilfreich, da das gewählte Ziel gespeichert und die Aktion automatisch ausgeführt wird.

NOTIZBLOCK:

Auf Ihrem Notizblock notieren Sie Informationen über ein Objekt oder Aussagen Ihrer zukünftigen Wähler. Informationen zu Objekten erscheinen grundsätzlich in der Informationsleiste in der rechten unteren Bildschirmecke.

KAMERA:

Richten Sie die Spielkamera direkt auf eine Örtlichkeit oder eine Aktion. Dadurch wird in der rechten unteren Bildschirmecke die Informationsleiste eingeblendet.

MERKZETTEL:

Nach einem Linksklick auf ein Symbol der Aktionsliste erscheint ein Merkzettel-Symbol. Markieren Sie die gewünschte Aktion nun mit einem Merkzettel, springen Sie rechtzeitig zum geplanten Termin zum Schauplatz der Aktion (es sei denn, diese wurde bereits ausgeführt).

TIPP: Sie können nur eine Aktion pro Slot markieren. Darüber hinaus werden Sie nur an die zuletzt markierte Aktion erinnert.

MÜLLTONNE:

Hierbei handelt es sich um das Abbrechen-Symbol. Es erscheint nach einem Linksklick auf eine Aktion der Aktionsliste. Die entsprechende Aktion wird dadurch abgebrochen. Außerdem erhalten Sie den Großteil der eingesetzten Ressourcen zurück.

TIPP: Leider müssen wir Ihnen einen kleinen Unkostenbeitrag abziehen, wenn Sie eine Aktion vorzeitig beenden. Dieser beträgt etwa ein Fünftel der für die Aktion veranschlagten Kosten.

PARTEIBILDSCHIRM

In diesem Bildschirm finden Sie Informationen über Ihre Partei, Ihre politischen Gegner und, und, und.

In Ihrem Hauptquartier können Sie sich über die Mitglieder Ihrer Partei und die Angehörigen anderer politischer Gruppen informieren. Allerdings sind nicht alle Informationen von Anfang an verfügbar. Worauf warten Sie noch? Erforschen Sie die Spielwelt, vergrößern Sie die Zahl Ihrer Anhänger und informieren Sie sich über Ihre politischen Gegner.

PARTEIAUSWAHL:

Klicken Sie auf die Parteilogos, wenn Sie sich über die gegnerischen Parteien in der aktuellen Stadt informieren möchten. Natürlich können Sie auch Ihre eigene Partei auswählen, um sicherzustellen, dass alles nach Plan läuft.

Hinweis: Das erste Logo in der Liste ist Ihr Parteisymbol.

AUSWAHLSTERN & IDEOLOGIEBONUS:

Mit Hilfe des Auswahlsterns können Sie einen Blick auf bekannte Mitglieder Ihrer und feindlicher Parteien werfen. Diese sind immer um den Parteiführer in der Mitte angeordnet.

Die Ideologie einer Person bestimmt die Hintergrundfarbe ihres Porträts und des entsprechenden Sternsegments. (Rot = Macht, Blau = Einfluss, Gelb = Wohlstand). Haben mehrere Mitglieder Ihrer Partei (den Parteiführer eingeschlossen) denselben ideologischen Hintergrund, erhalten Sie für Aktionen, die diese Ideologie widerspiegeln, einen Bonus.

Mit einer überlegten und besonnenen Rekrutierungspolitik können Sie sich natürlich auch mehrere Boni sichern.

Um mehr über einen bestimmten Bonus zu erfahren, bewegen Sie den Mauszeiger über den entsprechenden Bonus. Weitere Informationen erscheinen dann über der Ressourcen-Anzeige.

Darüber hinaus enthält der Stern eine weitere wichtige Information: Je weiter ein Mitarbeiter vom Zentrum des Sterns entfernt ist, desto schlechter ist sein Verhältnis zum Parteiführer (in der Mitte des Sterns). Die Entfernung zwischen Parteiführer und Gefolgsmann ist also Ausdruck ihrer ideologischen Differenzen.

Entfremdet sich eine Person zu stark von ihrem Parteiführer, kann es durchaus passieren, dass sie die Partei wegen "ideologischer Differenzen" verlässt.

TIPP: Behalten Sie Ihre Gefolgsleute im Auge und stärken Sie die Moral zweifelnder Parteigenossen, um diese auf den rechten Weg zurückzuführen. Gleichzeitig haben Sie natürlich die Möglichkeit, unzufriedene Mitglieder anderer Parteien zu rekrutieren.

AKTIONSLISTE:

In diesem Fenster werden alle verfügbaren Aktionen der gewählten Figur aufgelistet. Handelt es sich um einen politischen Gegner, erscheinen in der Liste lediglich Aktionen, von denen Sie bereits wissen.

CHARAKTERFENSTER:

Betrachten Sie die Eigenschaften, die Ideologie und die verfügbaren Aktionen der gewählten Spielfigur. Wählen Sie eine beliebige Aktion aus, wenn Sie diese ausführen möchten.

PARTEIAKTIONEN:

Bestimmte Aktionen dienen dem Wohl Ihrer Partei und der Parteiführung. Sie können derartige Aktionen im Parteibildschirm oder im Hauptmenü anordnen.

CHARAKTER STÄRKEN:

Stärken Sie die Moral eines Anhängers, der mit dem Gedanken spielt, Ihre Partei zu verlassen. Die Stärkung der Moral wirkt sich übrigens vorübergehend auch auf die Eigenschaften und die Entschlossenheit Ihrer loyalen Mitstreiter aus.

ZUHAUSE VERLAGERN:

Wird einer Ihrer Mitarbeiter regelmäßig von Angehörigen konkurrierender Parteien angegriffen, sollten Sie ihn an einen geheimen Ort bringen. Achten Sie dabei aber darauf, dass Sie von den Einwohnern des jeweiligen Viertels unterstützt werden und sich der Einfluss Ihrer Rivalen dort in Grenzen hält.

SCHICHTWECHSEL:

Wenn Sie die Freizeit einer Figur ändern, können Sie Ihre Aktionen möglicherweise besser aufeinander abstimmen.

MITGLIED ENTLASSEN:

Wollen Sie einen Mitarbeiter loswerden, sollten Sie ihn ohne lange Diskussionen feuern. Das ist vor allem dann hilfreich, wenn Ihre Partei voll ist, Sie aber einen perfekten Gefolgsmann kennen gelernt haben.

IDEOLOGIEANZEIGE:

Werfen Sie einen Blick auf die Ideologie der gewählten Person. Denken Sie daran, dass die Ideologie Ihrer Partei der Weltanschauung Ihres Alter Egos entspricht. Alle anderen Charaktere müssen sich entscheiden, ob es sich aus ihrer Sicht lohnt, für Ihre Ziele zu kämpfen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Ideologie.

RESSOURCEN:

Informieren Sie sich über die verfügbaren Ressourcen Ihrer Partei und Ihrer politischen Gegner.

WELTANSICHT:

Nach einem Klick auf diese Schaltfläche kehren Sie in die Spielwelt zurück.

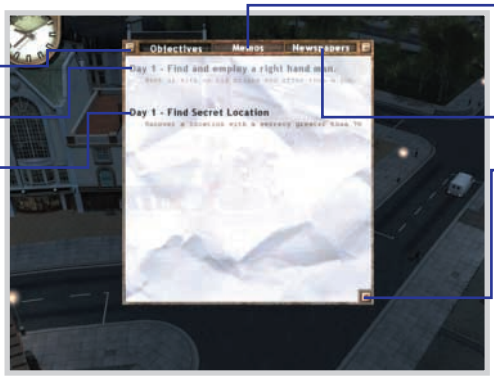
TAGEBUCH:

Behalten Sie Ihre Fortschritte im Auge, planen Sie Ihre nächsten Aktionen und lesen Sie wichtige Memos. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Ihr Tagebuch.

Hinweis: Zuhause verlagern, HQ verlegen und Schichtwechsel verursachen nach der Ausführung eine Zeitstrafe. Das bedeutet, dass der betroffene Charakter für zwei Tage (sechs Segmente) keine Aktionen ausführen kann. Das untenstehende Symbol zeigt einen Charakter, dessen Aktionen gesperrt sind.

TAGEBUCH

In Ihrem Tagebuch finden Sie wichtige Informationen über die Fortschritte Ihrer Partei.



AUFGABEN:

Wenn Sie Ihr Tagebuch öffnen, werden standardmäßig Ihre Aufgaben angezeigt. Hier können Sie sich über bereits erledigte und geplante Aufgaben informieren.

Anstehende Aufgaben werden in schwarzer Schrift angezeigt.

Erledigte Aufgaben erkennen Sie an der grauen Schrift.

TIPP: Klicken Sie auf eine beliebige Aufgabe, um dazugehörige Memos oder Zeitungsartikel zu lesen. Schließlich wollen Sie doch wissen, welche Voraussetzungen Sie erfüllen müssen. Außerdem enthalten Memos und Zeitungsartikel nicht selten wichtige Hinweise für die Erledigung einer Aufgabe.

MEMOS:

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie einen Blick auf alle wichtigen Memos werfen möchten. Überflüssige Memos werden (beispielsweise beim Umzug in eine andere Stadt) automatisch gelöscht.

TIPP: Memos zu Aufgaben können Sie im Aufgaben-Bildschirm abrufen. Im Memo-Bildschirm erscheinen lediglich allgemeine Memos, die nichts mit konkreten Aufgaben zu tun haben.

ZEITUNGEN:

Lesen Sie regelmäßig Zeitung und informieren Sie sich über das öffentliche Bild Ihrer Partei. Schließlich stürzen sich die Journalisten des Landes wie die Geier auf ... unschöne ... Aktivitäten Ihrer Gefolgsleute.

Natürlich können Sie der Presse auch Informationen über die Schandtaten anderer Parteien zuspielen. Die entsprechenden Artikel werden wenig später in diesem Bildschirm angezeigt.

Neben Artikeln über Ihre und andere Parteien erscheinen in den Zeitungen selbstverständlich auch Berichte über die aktuelle Lage und wichtige Entwicklungen in Novistrana.

TIPP: Berichten die Zeitungen allzu oft von vermeintlich geheimen Aktionen Ihrer Partei, können Sie davon ausgehen, dass eine andere Partei der Presse Informationen über Ihre Aktivitäten zuspielt. In diesem Fall haben Sie nur zwei Möglichkeiten: Gehen Sie gegen die unliebsamen Informanten vor oder halten Sie umstrittene Aktionen besser geheim, indem sie gezielte Falschinformationen und Gerüchte in die Welt setzen.

DIE AKTIONSANSICHT

Aktivieren Sie die Aktionsansicht, wenn Sie eine Aktion Ihrer Gefolgsleute aus der Nähe betrachten möchten. Der Bildschirm wechselt nun in das Letterbox-Format mit schwarzen Balken am unteren und oberen Bildschirmrand.

AKTIONSANSICHT AKTIVIEREN:

- Doppelklicken Sie in der Satelliten- oder der Gebäudeansicht auf ein Aktionssymbol (nachdem Sie diese in der Übersichtskarte aktiviert haben).
- Markieren Sie eine Aktion mit einem Merkzettel. Denken Sie aber daran, dass Sie nur an die zuletzt markierte Aktion erinnert werden.
- Klicken Sie in der Aktionsliste auf eine Aktion und wählen Sie im nun erscheinenden Kontextmenü das Kamera-Symbol aus.

Einige Aktionen können Sie mit Hilfe des Gesprächsmenüs direkt beeinflussen. In obigem Bild versuchen Sie beispielsweise, einen potenziellen Gefolgsmann anzuwerben. Denken Sie daran, dass nicht alle Aktionen über ein derartiges Menü verfügen.

Am oberen Bildschirmrand sehen Sie eine Uhr, Ihre aktuelle Aktion und eine Zurück-Schaltfläche. Nach einem Klick auf diese Schaltfläche kehren Sie zu Ihrem letzten Aufenthaltsort in der Stadt zurück. In der linken unteren Bildschirmecke haben Sie Zugriff auf das Parteiführung-Fenster und die Aktionsliste (letztere müssen Sie mit einem Linksklick zunächst einblenden). Auf diese Weise können Sie zwischen gleichzeitig ausgeführten Aktionen umschalten.

GESPRÄCHSSYSTEM:

Weitere Informationen über das Gesprächssystem finden Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Handbuchs.

AKTIONEN: KOSTEN UND RESSOURCEN

KOSTEN EINER AKTION

Für die Ausführung von Aktionen brauchen

Sie ausreichend Ressourcen.

Wenn Sie Im Parteiführung-Fenster eine Person markieren, werden alle verfügbare Aktionen unter ihrem Profil aufgelistet.

Bewegen Sie den Mauszeiger über eine Aktion, werden im Informationsfenster in der rechten unteren Bildschirmecke die für die Durchführung der Aktion erforderlichen Ressourcen angezeigt.

Haben Sie nicht genug Ressourcen, wird die entsprechende Aktion in der Aktionsliste der Spielfigur deaktiviert.

Jeden Tag erhält Ihre Partei neue Ressourcen. Weitere Informationen dazu und zu anderen regelmäßigen Ereignissen innerhalb der Spielwelt finden Sie in den folgenden Abschnitten.

VERTEILUNGSTAGE

Wichtige, regelmäßige Überprüfugnen und Aktualisierungen, erfolgen in der Spielwelt jeden Tag oder alle drei Tage. Dabei stehen folgende Punkte auf dem Prüfstand:

- Ressourcenverteilung – jeden Tag
- Entschlossenheit – jeden dritten Tag
- Anhängerzahlen – jeden dritten Tag

Am Morgen eines Verteilungstages erhalten Sie eine entsprechende Warnmeldung. Sie haben jetzt einen Tag Zeit, die Zahl Ihrer Anhänger zu vergrößern und die Moral Ihres Parteiführers und seiner Gefolgsleute zu stärken.

RESSOURCENVERTEILUNG

Da Ihnen ohne Ressourcen die Hände gebunden sind, sollten Sie dafür sorgen, dass Sie stets über ausreichend Ressourcen verfügen. Am Anfang des Spiels müssen Sie mit 300 Einheiten MACHT, EINFLUSS und WOHLSTAND auskommen. Sobald Sie in MACHT-, EINFLUSS- und WOHLSTANDSBEZIRKEN neue Anhänger gewinnen, bekommen Sie in den entsprechenden Bezirken zusätzliche Ressourcen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Unterstützungsaktionen.

Beispiel: Der Vostok-Bezirk im Nordwesten von Ekaterine (Ihrer ersten Stadt) hat folgende Werte: 0 MACHT, 0 EINFLUSS und 70 WOHLSTAND. Je mehr Anhänger Sie in einem Bezirk haben, desto größer ist Ihr Anteil an den zu vergebenden Ressourcen.

Unterstützen Sie also im Vostok-Bezirk 50% der Einwohner, werden Ihrem Konto an jedem Verteilungstag 35 Einheiten WOHLSTAND gutgeschrieben.

ENTSCHLOSSENHEIT

Alle Figuren gleichen ihre persönliche Weltanschauung mit der Ideologie ihrer Partei (bzw. ihres Parteiführers) ab.

ANHÄNGERZAHLEN

Natürlich werden an Verteilungstagen auch die Anhängerzahlen in den verschiedenen Stadtvierteln aktualisiert.

Dabei wird überprüft, ob die Ideologie der Bewohner eines Bezirks mit der Ideologie einer Partei übereinstimmt. Je größer die Abweichung ist, desto weniger Menschen unterstützen die entsprechende Partei. Entspricht die Parteilinie der Stimmung innerhalb der Bevölkerung, hat die Partei andererseits keine größeren Stimmenverluste zu befürchten.

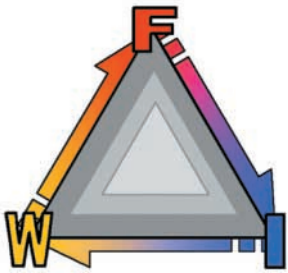
Folgendes Diagramm verdeutlich den Zusammenhang zwischen verschiedenen ideologischen Schwerpunkten und der Zahl Ihrer Anhänger.

IDEOLOGISCHE ZUSAMMENHÄNGE

MACHT schreckt EINFLUSS-Menschen ab. Diesen wird allein beim Gedanken an Gewalt übel.

WOHLSTAND ist ein guter Köder für MACHT-Menschen. Kein Wunder. Schließlich sind die Entscheidungen dieser Bauchmenschen nur eine Frage des Preises!

EINFLUSS ist noch besser als WOHLSTAND. Schließlich ist nicht wichtig, was Sie wissen, sondern WEN Sie kennen!



MACHTZENTREN

Machtzentren spielen in Republic: The Revolution eine wichtige Rolle. Ist der Einfluss Ihrer (oder einer gegnerischen) Partei in einem Bezirk groß genug, können Sie diese strategisch wichtigen Gebäude "übernehmen".

Bei der Übernahme eines Machtzentrums ist die Zahl der Anhänger einer Partei entscheidend. Sammeln Sie also zunächst ausreichend Informationen über einen Bezirk und rufen Sie anschließend das Informationsfenster des gewünschten Gebäudes auf. Nun erfahren Sie, wie viele Anhänger für die Übernahme des Gebäudes erforderlich sind und welcher Bonus Ihrer Partei als Eigentümer des Gebäudes zusteht.

Sinkt die Zahl Ihrer Anhänger unter den vorgegebenen Übernahmewert, verlieren Sie die Kontrolle über das Gebäude.

Die Übernahme von Machtzentren kann über Sieg und Niederlage entscheiden.

BONI:

Der Eigentümer eines Machtzentrums erhält einen (der Art des Gebäudes entsprechenden) Bonus.

Die Machtzentren von Ekaterine und deren Boni:

- Rathaus (W)
  +15 auf Rekrutieren/Stärken
- Zeitungszentrale (E)
  +15 auf Wahlkampfaktionen
- Gefängnis (M)
  +15 auf Schwächen/Information
- Casino (M)
  +20 auf WOHLSTAND
- Kirche (E)
  +10 auf EINFLUSS-Aktionen

Der Buchstabe in Klammern bezeichnet den Bezirkstyp.)

Andere Städte haben andere Machtzentren mit anderen Boni. Alles Weitere müssen Sie schon selbst herausfinden.

SYMBOLE FÜR MACHTZENTREN

Machtzentren erscheinen auf der Übersichtkarte als Symbole.

Neutral gefärbte Machtzentren warten auf einen neuen Besitzer.

Farbige Symbole bezeichnen Machtzentren, die von einer bestimmten Partei kontrolliert werden. An der Farbe und dem Partei-Logo des Machtzentrums können Sie den Besitzer ablesen (normalerweise die Partei mit dem größten Einfluss im jeweiligen Bezirk).

Frei/
Neutral

Unter der
Kontrolle der
Roten

AKTIONEN

Die Auswahl und Ausführung einer Aktion ist denkbar einfach. Im folgenden Abschnitt stellen wir Ihnen die wichtigsten Schritte kurz vor.

Auswahl einer Figur und einer Aktion

1. Wählen Sie im Parteiführung-Fenster die gewünschte Person mit einem Klick auf deren Porträt aus. Die verfügbaren Aktionen werden nun in der Aktionsliste angezeigt. Außerdem erscheint das Figuren-Fenster mit wichtigen Informationen über die gewählte Person.

TIPP: Klicken Sie auf die X-Schaltfläche, wenn Sie eine Aktion abbrechen möchten.

2. Bewegen Sie den Mauszeiger über eine Aktion, um in der rechten unteren Bildschirmecke eine Beschreibung der Aktion einzublenden.

Hinweis: Müssen Sie vor der Ausführung einer Aktion erst bestimmte Voraussetzungen erfüllen, ist die entsprechende Aktion nicht verfügbar.

Beispiel: Haben Sie bereits fünf Parteigenossen rekrutiert, müssen Sie einen Ihrer Gefolgsleute entlassen, bevor Sie einen neuen Rekruten anwerben können

Darüber hinaus werden Aktionen deaktiviert, wenn Ihre Informationen bzw. Ihre Ressourcen für die Ausführung einer Aktion nicht ausreichen.

3. Klicken Sie in der Aktionsliste auf die gewünschte Aktion und bestimmen Sie (falls verfügbar) die Stufe der Aktion. Je höher die Stufe ist, desto effektiver (und teurer) ist auch die Aktion.

Hinweis: Mit dem Mausrad (falls vorhanden) können Sie in der Aktionsliste nach unten und oben blättern.

Hinweis: Standardaktionen haben keinen Stern. Aktionen der Stufe 1 haben einen Stern. Zwei Sterne markieren Aktionen der Stufe 2. Aktionen der Stufe 3 haben drei Sterne.

4. Das Spiel wechselt nun automatisch in die Satellitenansicht und auf dem Stadtplan erscheinen (abhängig von der gewählten Aktion) potenzielle Ziele. Weitere Informationen dazu finden Sie im folgenden Abschnitt.

WAHL EINER ZIELPERSON

WAHL EINER ZIELPERSON

Bevor Sie eine Aktion ausführen können, müssen Sie eine Zielperson bestimmen. Denken Sie daran, dass Ihre Gefolgsleute unterschiedliche Fähigkeiten haben. Wählen Sie also den richtigen Mann für eine Aufgabe aus.

Im folgenden Beispiel erklären wir Ihnen die Auswahl einer Zielperson. Sollte sich ihre Aktion gegen ein Gebäude oder ein anders Objekt richten, können Sie dieses auf ähnliche Weise auswählen.

1. In der Satellitenansicht werden die Porträts potenzieller Zielpersonen angezeigt. Am Hintergrund des Porträts können Sie die Ideologie der entsprechenden Person ablesen. Ihre Parteizugehörigkeit erkennen Sie am Parteilogo und an der Farbe des Rahmens. Bei neutralen Personen erscheint anstelle des Parteiabzeichens ein "N".
2. Bewegen Sie den Mauszeiger in der Satellitenansicht über ein beliebiges Porträt, um einen Blick auf den Namen und die Eigenschaften der Zielperson zu werfen (siehe oben).

TIPP: An den blauen Eigenschaftsbalken können Sie ablesen, wie gut Ihr Gefolgsmann und die Zielperson zueinander passen.

3. Haben sie sich für eine Zielperson entschieden, klicken Sie auf das entsprechende Porträt und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Bestätigen-Schaltfläche.

TIPP: Klicken Sie auf die Schaltfläche "Erinnern lassen", wenn Sie die Aktion vor Ort überwachen möchten. Denken Sie aber daran, dass Sie nur an die zuletzt markierte Aktion eines Segments erinnert werden.

Bestimmen Sie bei Bedarf einen Schauplatz für Ihre Aktion. Weitere Informationen dazu finden Sie im folgenden Abschnitt.

Hinweis: Während eine Aktion läuft, können Sie jederzeit zu einer bestimmten Stelle zurückgehen, indem Sie diese Stelle in der Aktions-Checklist in der unteren rechten Bilschirmecke anklicken.

WAHL VON BEZIRKEN UND ÖRTLICHKEITEN

Abhängig von der gewählten Aktion stehen Ihnen verschiedene Örtlichkeiten zur Verfügung.

Aktionen und die jeweils erforderlichen Ziele

Im Folgenden finden Sie eine Liste der Aktionen des Spiels sowie eine Aufstellung der jeweils benötigten Ziele.

	Rechercheaktion	=	Wählen sie einen Bezirk.
	Charakter stärken	=	Wählen Sie eine Person und einen Ort.
	Person attackieren	=	Wählen Sie eine Person und einen Ort.
	Aggressiver Wahlkampf	=	Wählen Sie einen Bezirk und eine Partei (mit einem Klick auf den entsprechenden Teil der Tortengrafik)
	Wahlkampf	=	Wählen Sie einen Ort.
	Rekrutieren	=	Wählen sie eine Person und einen Ort.

BEZIRKE

Für einige Aktionen müssen Sie zunächst einen Bezirk auswählen. Denken Sie daran, dass Sie ausschließlich in der Satellitenansicht markierte Bezirke auswählen dürfen.

Darüber hinaus gibt es Aktionen, für die Sie neben dem Bezirk einen genauen Ort bestimmen müssen. Weitere Informationen dazu finden Sie im folgenden Abschnitt.

TIPP: Informieren sie sich über weitere Bezirke, damit Sie auch diese für Ihre Aktionen auswählen können. Je mehr Sie über einen Bezirk wissen, desto mehr geheime Orte stehen Ihnen für Ihre Vorhaben zur Verfügung.

ÖRTLICHKEITEN

Mögliche Örtlichkeiten werden ebenfalls in der Satellitenansicht angezeigt. Ihre Farbe entspricht der Farbe des jeweiligen Bezirkstyps (also rot für Machtbezirke, blau für Einflussbezirke und gelb für Wohlstandsbezirke). Natürlich sind Ihre Aktionen nicht an bestimmte Bezirke gebunden. Allerdings haben Sie in den verschiedenen Bezirken unterschiedliche (von der Ideologie abhängige) Erfolgschancen.

In unserem Beispiel bestimmen wir eine Örtlichkeit für eine Personenaktion, aber natürlich müssen Sie auch für Angriffs-, Unterstützungs- und andere Aktionen einen Schauplatz auswählen.

Auch das Geheimhaltungslevel der Örtlichkeit wird angezeigt. Geheimhaltung spielt bei allen Aktionen eine wichtige Rolle (siehe "Informationsaktionen" auf Seite 41 und "Verschwiegenheit und Informationen" auf Seite 42)

1. Nach einem Klick auf eine potenzielle Örtlichkeit wird deren genaue Position angezeigt. In der unteren rechten Bildschirmecke erscheint darüber hinaus ein Fenster mit nützlichen Informationen (dem Verschwiegenheitswert und einer kurzen Beschreibung) der gewählten Örtlichkeit. Mit dem Mausrad (falls vorhanden) können Sie im Informationsfenster nach unten und oben blättern.

TIPP: Klicken Sie im Informationsfenster auf die Pfeil-Symbole, wenn Sie durch die verfügbaren Örtlichkeiten schalten möchten, ohne zur Satellitenansicht zurückzukehren.

2. Haben Sie sich für eine Örtlichkeit entschieden, wird in der Aktionsliste der Zeitpunkt der Aktion angezeigt und das entsprechende Tagessegment beginnt zu blinken.

3. Wird das entsprechende Tagessegment nicht angezeigt, wählen Sie dieses mit den Pfeil-Symbolen am Rand der Aktionsliste aus (oder bewegen Sie den Mauszeiger über die Aktionsliste und drehen Sie das Mausrad).

TIPP: Wenn Sie dieses „Hand"-Symbol auf einem Charakterporträt sehen, ist dieser Charakter im nächsten Tagessegment beschäftigt. Dies wird entweder durch eine Aktion oder durch Freizeit des Charakters hervorgerufen.

4. Klicken Sie auf die Bestätigen-Schaltfläche, wenn Sie mit der gewählten Örtlichkeit und deren Verschwiegenheitswert zufrieden sind.

TIPP: Nach einem Linksklick auf ein beliebiges Symbol der Aktionsliste erscheint das Kontextmenü des jeweiligen Symbols. Auf diese Weise können Sie Merkzettel platzieren, Aktionen abbrechen oder Informationen über zurückliegende und zukünftige Aktionen abrufen.

ZEITPLÄNE ÄNDERN

Natürlich können Sie auch den Zeitplan Ihrer Aktionen ändern.

Beispiel: Sie möchten sicherstellen, dass eine Unterstützungsaktion erst ausgeführt wird, NACHDEM Sie eine konkurrierende Partei geschwächt haben.

Linksklicken Sie auf das gewünschte Aktionssymbol und ziehen Sie es mit gedrückter Maustaste über ein anderes Segment.

Sie können das Symbol nicht in die Vergangenheit (also nach links oder) in den Terminplan einer anderen Person verlagern.

BEEINFLUSSEN SIE DEN AUSGANG IHRER AKTIONEN: DAS GESPRÄCHSSYSTEM

Einige Aktionen (die sich in der Regel gegen eine Person richten), können Sie direkt beeinflussen:

SCHMEICHELN:
Stärkt die Entschlossenheit einer Person.

GESCHENK:
Stärkt die Entschlossenheit einer Person.

GEFÄLLIGKEIT:
Stärkt die Entschlossenheit einer Person.

BLUTSBRÜDER:
Stärkt die Entschlossenheit einer Person.

ÜBERZEUGEN:
Rekrutieren Sie eine Person.

CHARME:
Rekrutieren Sie eine Person.

ANWERBEN:
Rekrutieren Sie eine Person.

BESTECHEN:
Rekrutieren Sie eine Person.

GEHIRNWÄSCHE:
Rekrutieren Sie eine Person.

EINSCHÜCHTERN:
Rekrutieren Sie eine Person.

ERPRESSEN:
Rekrutieren Sie eine Person.

Nur wenn Sie zum richtigen Zeitpunkt den richtigen Mitarbeiter mit einer Aufgabe betrauen, hat Ihre Aktion berechtigte Aussichten auf Erfolg. Über den Erfolg oder Misserfolg einer Aktion entscheiden verschiedene Faktoren, wie Ihre Ideologie, der Verschwiegenheitswert der gewählten Örtlichkeit, bestimmte Charaktereigenschaften und die Zahl Ihrer Anhänger. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Personenaktionen.

Einige Aktionen (in der Regel zwischen mehreren Personen) können Sie direkt beeinflussen, indem Sie ein Gespräch in die von Ihnen gewünschten Bahnen lenken. Weitere Informationen dazu finden Sie im folgenden Abschnitt.

GESPRÄCHSPUNKTE-BILDSCHIRM

In diesem Bildschirm verteilen Sie Ihre verfügbaren Gesprächspunkte auf vier Symbole. Sie dürfen ein Symbol auch auf Null setzen. Achten Sie aber darauf, dass Sie alle Punkte verteilen müssen und jedes Symbol einen anderen Wert haben muss.

Zur Berechnung der Gesprächspunkte werden die Charaktereigenschaften, die Ideologie und das Level der beiden Gesprächspartner miteinander verglichen. Darüber hinaus fließt die geplante Aktion in die Auswertung mit ein.

- Entschlossenheit der Zielperson (Hoch = Höherer Schwellenwert)
- Level der Zielperson (Hoch = Höherer Schwellenwert)
- Art und Stufe einer Aktion (Hoch = Niedrigerer Schwellenwert)
- Ideologische Unterschiede zwischen der Zielperson und ihrem Verhandlungspartner (Groß = Höherer Schwellenwert)

Sie haben 30 Sekunden Zeit, um Ihre Gesprächspunkte auf die Argumentationssymbole zu verteilen. Werden Sie nicht rechtzeitig fertig, übernimmt der Computer die Verteilung.

Klicken Sie auf die Argumentationssymbole, um Ihre Gesprächspunkte zu verteilen:

Mit einem Linksklick fügen Sie Punkte hinzu.

Mit einem Rechtsklick ziehen Sie Punkte ab.

UNTERHALTUNGSBILDSCHIRM

Nach der Verteilung der Gesprächspunkte erscheint der Unterhaltungsbildschirm. In jeder Unterhaltung tauschen der Angreifer und die Zielperson acht Argumente aus. Pro Runde wird dabei ein Argumentationssymbol ausgespielt.

Sie haben sechs Sekunden Zeit, um sich Ihr nächstes Argument zu überlegen. Warten Sie zu lange, wählt der Computer ein Argument für Sie aus.

Hinweis: Natürlich müssen Sie nicht alle Gespräche selbst führen. Überlassen Sie die Unterhaltungen allerdings dem Computer, übernehmen wir für den Ausgang des Gesprächs keine Garantie.

DIE ERSTEN VIER RUNDEN

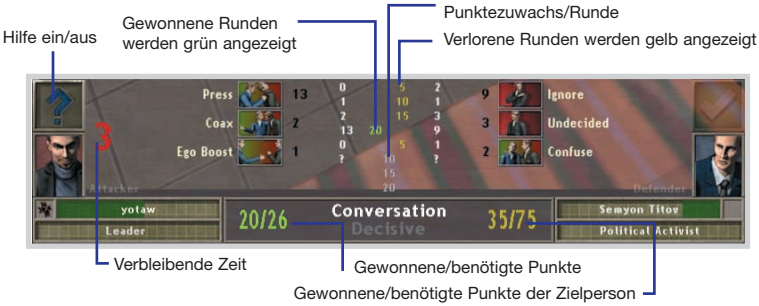
In den ersten vier Runden werden die Argumentationssymbole der Zielperson nicht angezeigt. Überlegen Sie sich also sehr genau, auf welche Symbole Sie Ihre Gesprächspunkte verteilen, und in welcher Reihenfolge Sie Ihre Argumente vorbringen möchten.

DIE LETZTEN VIER RUNDEN

In den nächsten vier Runden wissen Sie, wie viele Punkte die Zielperson auf ihre Argumentationssymbole verteilt hat. Schließlich haben Sie die Ideologie Ihres Gegenübers zu diesem Zeitpunkt bereits ausgelotet. Allerdings wissen Sie immer noch nicht, in welcher Reihenfolge Ihr Gesprächspartner seine Argumente vorbringt. Versuchen Sie, möglichst viele Punkte zu sammeln, indem Sie sich Ihr bestes Argument bis zum Schluss aufheben oder Ihren Gesprächspartner bereits am Anfang des Gesprächs mit einem guten Argument in Bedrängnis bringen.

WER GEWINNT EINE RUNDE?

Die Person mit dem besten Argument gewinnt die Runde. Im Falle eines Unentschiedens gewinnt grundsätzlich die Zielperson.



WEITERE INFORMATIONEN

Bestimmte Aktionen verfügen über Bonuseffekte. Diese treten in Kraft, wenn Sie eine Aktion deutlich außerhalb der normalen Sieg- bzw. Niederlagebedingungen beenden.

Beispiel: Überschreiten Sie den Schwellenwert bei einer Rekrutierungsaktion um mehr als 10%, erhöht sich die Entschlossenheit Ihres neuen Parteimitglieds um 20%. (Auf diese Weise vermeiden Sie frühe ideologische Krisen). Bleiben Sie allerdings um mehr als 10% unter dem Schwellenwert, sinkt die Entschlossenheit Ihres Verhandlungsführers um 20%. Dies ist auf die Enttäuschung nach der erfolglosen politischen Diskussion zurückzuführen.

Die Ideologie spielt in Republic: The Revolution eine wichtige Rolle, da alle Personen, Bezirke und Aktionen über individuelle Ideologiewerte verfügen. Diese bleiben während des ganzen Spiels gleich. Lediglich die Ideologie Ihrer Partei kann sich im Laufe der Zeit (abhängig von den Aktionen Ihres Parteiführers und seiner Gefolgsleute) ändern.

WAS IST EINE IDEOLOGIE?

In der politischen Welt von Republic: The Revolution wirken sich ethische Eigenheiten der Bürger nachhaltig auf das tägliche Leben aus. Alle Menschen, Aktionen, Parteien und Bezirke haben ein individuelles politisches Weltbild. Diese Ideologie ist geprägt von Macht, Einfluss und Wohlstand.

WIE WERDEN IDEOLOGIEN EINGESETZT?

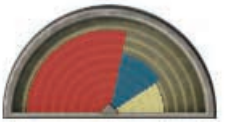
Das Zusammenspiel verschiedener Ideologien bestimmt den Ausgang einer Aktion. Einfach gesagt: Einige ideologische Kombinationen funktionieren besser als andere. Das klingt am Anfang zwar kompliziert, ist aber im Prinzip ganz einfach zu verstehen.

WER ODER WAS HAT EINE IDEOLOGIE?

- Parteimitglieder: Alle drei Tage wird die Ideologie der Mitglieder mit dem Kurs ihrer Partei verglichen, um so deren Entschlossenheit neu zu berechnen. Ist die Kluft zwischen der Partei und einem Anhänger zu groß, sinkt dessen Entschlossenheit und er setzt Sie darüber in Kenntnis. Eine genauere Analyse der Ideologie erhalten Sie bei einer Aktion gegen die entsprechende Person.
- Aktionen: Der Ideologiewert einer Aktion zeigt an, welcher ideologische Eckpfeiler Ihrer Partei sich erhöht, wenn Sie oder ein Mitglied der Parteiführung die entsprechende Aktion ausführen. Je höher die Stufe einer Aktion ist, desto größer sind ihre Auswirkungen auf die Ideologie Ihrer Partei. An der Farbe der Aktionsleiste im Spielmenü können Sie die Ideologie einer Aktion ablesen. Eine detailliertere Analyse der Ideologie einer Aktion erhalten Sie beim Start einer Aktion (mit Ausnahme von Rekrutierungsaktionen).
- Bezirke: Die Ideologie eines Bezirks ist ein Querschnitt der politischen Meinung aller dort lebenden Bürger. Sie allein bestimmt die im entsprechenden Viertel generierten Ressourcen. An der Farbe eines Bezirks (bzw. der Umrandung) können Sie dessen Ideologie ablesen. Eine detailliertere Zusammenfassung der Ideologie eines Bezirks erhalten Sie beim Start einer Aktion mit Auswirkungen auf den jeweiligen Bezirk.
- Parteien: Die Ideologie einer Partei kann sich im Laufe des Spiels ändern. Sie beeinflusst die Rekrutierung neuer Gefolgsleute und deren Entschlossenheit, Ihrer Partei die Treue zu halten. Die Ideologie Ihres Alter Egos bzw. Ihrer Partei wird am oberen Rand des Parteiführung-Fensters in der linken unteren Bildschirmecke angezeigt.

DARSTELLUNG DER IDEOLOGIE

Alle Ideologien werden in Form mehrfarbiger Halbkreise dargestellt. Die Reihenfolge der drei Ideologien ist dabei (unabhängig vom beherrschenden Segment) immer gleich: MACHT, EINFLUSS, WOHLSTAND (von links nach rechts).



Eine MACHT-Ideologie

Wenn Sie eine Aktion starten, werden die Ideologien über den entsprechenden Menükomponenten angezeigt.

In folgender Abbildung sehen Sie mehrere Menükomponenten mit eingeblendeten Ideologiediagrammen.

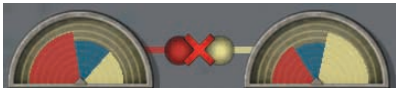
Ideologie Ihrer Partei | Ideologie Ihres Gefolgsmanns | Ideologie der Aktion | Ideologie der Zielperson

Hinweis: Während die Ideologie Ihrer Partei immer eingeblendet bleibt, erscheinen alle anderen Diagramme abhängig von der gewählten Aktion.

IDEOLOGIEVERGLEICH

Wie bereits erwähnt, vergleicht Republic: The Revolution bei der Berechnung der Erfolgsaussichten einer Aktion die Ideologien der beteiligten Personen und Objekte.

Vergleichsmodus und Modifikator



Aktion | Ziel

Wenn Sie eine Aktion starten, erscheint über der Menüleiste ein Symbol mit einer Zahl (siehe nächste Seite). Das Symbol steht für den aktuellen Vergleichsmodus, also "Gleich" oder "Verschieden". Die Zahl entspricht dem jeweils verfügbaren Modifikator.

Der Vergleichsmodus Gleich kommt bei freundlichen Aktionen (Rekrutieren, Stärken, Wahlkampf etc.) zum Einsatz. Bei feindlichen Aktionen (wie der Schwächung politischer Gegner) wird der Vergleichsmodus Verschieden aktiviert.

Den gewählten Vergleichmodus erkennen Sie an diesen beiden Symbolen:

Bei der Betrachtung gleicher Ideologien erscheint die Ideologie (der Partei oder einer Aktion) des Spielers immer links. Auf der rechten Seite wird die ideale Ideologie des Ziels (also einer Person oder eines Bezirks) angezeigt. Da es sich in diesem Fall um den Modus "Gleich" handelt, erscheinen beide Ideologien in derselben Farbe.

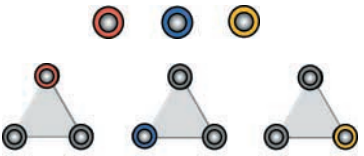
Bei der Betrachtung unterschiedlicher Ideologien erscheint die Ideologie (der Partei oder einer Aktion) des Spielers immer links. Auf der rechten Seite wird die Ideologie des Ziels (also einer Person oder eines Bezirks) mit dem besten Modifikator (in diesem Beispiel Wohlstand) angezeigt.

Die Zahl über dem Symbol steht für die Höhe des (positiven oder negativen) Modifikators. Doppelklicken Sie auf das Symbol oder die Zahl, wenn Sie sich über die Gründe für die Aktivierung des Modifikators informieren möchten.

PRÄSENTATION DES VERGLEICHS:

Beim Vergleich von Ideologien entspricht die Ideologie (der Aktion bzw. Partei) des Spielers IMMER dem ÄUSSEREN Ring eines Symbols.

Beispiel



Von links nach rechts: Spieler-Ideologien, Macht, Einfluss und Wohlstand.

Die Ideologie der Zielperson bzw. des Zielbezirks füllt den INNEREN Kreis des Symbols aus.

Beispiel

Aktion / Partei Person / Bezirk

WEITERE INFORMATIONEN

Die bei der Berechnung einer Aktion berücksichtigten Ideologien werden folgendermaßen angezeigt: Eine Linie der dominierenden ideologischen Komponente (Macht, Einfluss oder Wohlstand) verbindet sie mit dem Vergleichssymbol (gleich oder verschieden). Darüber erscheint der jeweilige Modifikator.

Nach einem Klick auf das Vergleichssymbol werden weitere Informationen über das Ergebnis eines Vergleichs angezeigt.

Auf der linken Seite sehen Sie einen erweiterten Ideologievergleich.

In diesem Beispiel beträgt der Wert des Modifikators Null, da eine andere Ideologie erforderlich war.

Aktion / Partei Person / Bezirk

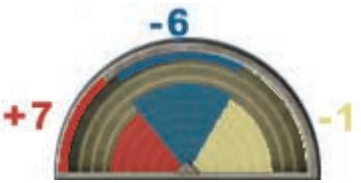
Im Falle eines EINFLUSS-Ziels hätten Sie einen positiven Modifikator erhalten.

IDEOLOGIE DER PARTEI:

Die Ideologie Ihrer Partei entspricht dem politischen Weltbild Ihres Alter Egos. Im Gegensatz zu allen anderen Ideologien kann sich die Ideologie Ihrer Partei im Laufe des Spiels durchaus ändern.

Beispiel: Sie beginnen das Spiel mit der Ideologie EINFLUSS (blau). Nach einiger Zeit rekrutieren Sie einen Polizisten und einen Mönch (beide MACHT-Personen). Geben Sie nun MACHT-Aktionen (beispielsweise Randalieren oder Graffiti) in Auftrag, wird aus Ihrer Partei langsam aber sicher eine MACHT-Partei. Dies wäre übrigens auch der Fall, wenn Sie am Anfang des Spiels mit der Ideologie WOHLSTAND angetreten wären.

Je höher die Stufe einer Aktion ist, desto stärker wirkt sie sich auf die Ideologie Ihrer Partei aus. Achten Sie also auf die Werte neben der Ideologieanzeige Ihrer Datei, wenn Sie eine Aktion starten. An diesem Diagramm können Sie ablesen, wie eine Aktion die drei Ideologiesegmente beeinflusst.



In diesem Beispiel steigt der MACHT-Wert, währen die Werte für EINFLUSS und WOHLSTAND sinken.

Es ist überaus wichtig, dass Sie die Entwicklung der Ideologie Ihrer Partei nicht aus den Augen verlieren. Unterscheidet sich diese nämlich zu stark vom politischen Weltbild Ihrer Parteifreunde, spielen diese mit dem Gedanken, Ihre Partei zu verlassen. Die entsprechende Ankündigung erscheint in Form eines Alarmseiner Mitteilung in der rechten unteren Bildschirmecke.

Alle Personen vergleichen ihre eigene (unveränderliche) Ideologie alle drei Tage mit der Ideologie ihrer Partei.

Partisansk
Karagav Forest
PALLASOVKA
Prevarev
emnikov
NOVISTRA
BEREZINA
Soraca
CHEV
Ekaterine
Kostromo
Burukan
Zronimir

In Republic: The Revolution lernen Sie Menschen aus allen Gesellschaftsschichten kennen. Grundsätzlich können Sie alle Bürger des Landes für Ihre politischen Ziele einspannen. Sie werden sehen. Schon nach kürzester Zeit wissen Sie genau, welche Personen zu Ihrem Führungsstil passen.

Denken Sie daran, dass auch ein einfacher Schläger zum mächtigen Paten aufsteigen kann, wenn Sie ihn unter Ihre Fittiche nehmen.

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Alle Figuren verfügen über 5 Primäreigenschaften: Status, Charisma, Präsenz, Kontrolle und Entschlossenheit. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Erstellung einer Spielfigur.

Macht
Gesellschaftliche Stellung Wohlstand und Prestige einer Person.

Kontrolle
trategische und manipulative Fähigkeiten einer Person.

Charisma
Überzeugungskraft und natürlicher Charme einer Person.

Präsenz
Auftreten und Führungsqualitäten einer Person.

Loyalität
Dieser Wert bestimmt, ob sich eine Figur für eine Partei engagiert oder sich neutral verhält. Die Entschlossenheit Ihres Schützlings liegt bei 100%. Sein Glaube ist unerschütterlich ... wenigstens vorläufig.

Die Entschlossenheit einer Person bestimmt ihre Motivation und ihren Glauben an die Idee, der sie sich verschrieben hat. Einige Menschen folgen Ihrer Partei, andere Ihren politischen Gegnern. Wieder andere stehen allen Parteien unvoreingenommen und neutral gegenüber. Sie müssen also zunächst die Entschlossenheit eines Menschen beeinflussen, bevor Sie ihn rekrutieren können.

Die Entschlossenheit einer Person wird von bestimmten Aktionen (z.B. Schwächen oder Stärken) bzw. ideologischen Differenzen beeinflusst.

Hinweis: Der Entschlossenheitswert Ihres Alter Egos beträgt zu Beginn des Spiels 100%. Kein Wunder. Schließlich ist er selbst sein treuester Anhänger. Allerdings kann seine Entschlossenheit während des Spiels durch missglückte Aktionen sinken. (Zum Beispiel würde eine missglückte Rekrutierungsaktion seine Entschlossenheit ein wenig verringern, um seine Enttäuschung widerzuspiegeln.) Durch erfolgreiche Aktionen steigt dieser Wert wieder an.

BERUFE UND BEFÖRDERUNG

In Republic: The Revolution gibt es zehn verschiedene Berufe mit unterschiedlichen Aufstiegsmöglichkeiten. Nach jeder Beförderung stehen einer Person neue Aktionen zur Verfügung.

Macht:

- Polizist
- Krimineller
- Gewerkschafter
- Soldat

Einfluss:

- Politiker
- Geistlicher
- Akademiker

Wohlstand

- Medienvertreter
- Berühmtheit
- Geschäftsmann

Pro Beruf gibt es 20 Möglichkeiten, die Werte und/oder Aktionen einer Person zu verbessern. Bei jeder Beförderung dürfen Sie 10 Punkte auf die vier Primäreigenschaften einer Person verteilen.

Es ist also durchaus möglich, dass zwei Personen denselben Rang und Beruf, aber verschiedene Aktionsmöglichkeiten haben, weil bei den Beförderungen unterschiedliche Eigenschaften optimiert wurden.

Beispiel: Die beiden Polizisten Ivan und Simyon sind in der Lage, Informationen zu sammeln und neue Anhänger anzuwerben. Bei ihrer nächsten Beförderung verbessern sich ihre Eigenschaftswerte und die Effektivität ihrer Aktionen. Während sich Iwan weiterhin auf die Recherche konzentriert, verbessern sich Simyons Fähigkeiten als Wahlkämpfer. Bei der nächsten Beförderung erhalten beide erneut 10 Punkte für die Erhöhung ihrer Eigenschaften. Darüber hinaus können Sie die Aktionen "Nachforschen" oder "Anwerben" noch einmal erhöhen oder eine völlig neue Aktion wählen (Diskreditieren oder Schmeicheln).

Unabhängig vom exakten Verlauf ihrer Karriere gehört jede Person einem von 10 Karriereemodellen an. Diese können wiederum in die drei ideologischen Strömungen MACHT, EINFLUSS und WOHLSTAND unterteilt werden.

Führt eine Person eine Aktion aus, erhält sie Erfahrungspunkte (EP). Hat sie ausreichend Erfahrungspunkte gesammelt, wird sie befördert. Jeder neue Rang ist automatisch mit einem neuen Titel verbunden. Darüber hinaus verbessern sich die Eigenschaftswerte, und die Person kann effektivere oder völlig neue Aktionen ausführen.

Hat einer Ihrer Mitarbeiter ausreichend Erfahrung gesammelt, wird über seinem Porträt im Parteiführung-Fenster ein goldener Stern eingeblendet. Klicken Sie auf den Stern, um Ihren Gefolgsmann zu befördern. Nun erscheint der Beförderungsbildschirm.

DER BEFÖRDERUNGS BILDSCHIRM

Wenn Sie auf den goldenen Stern neben dem Potrait eines Charakters klicken, kommen Sie zu dem unten abgebildeten Fenster. Dort können Sie die Aktionen und Fähigkeiten des Charakters aufwerten.

Wählen Sie eine Aktion, die Sie erhalten oder verbessern möchten. Nach einem Klick ist die gewünschte Aktion markiert.

Mit den Schiebereglern können Sie die Eigenschaften der aktuellen Person verbessern. Eine Absenkung der Werte unter den Ausgangswert ist hingegen nicht möglich.

TIPP: Bewegen Sie die Maus über eine Aktion, die Sie verbessern möchten. Dadurch wird die für die Aktion erforderliche Eigenschaft angezeigt. Verbessern Sie anschließend die entsprechende Eigenschaft.

Hinweis: Verteilen Sie alle verfügbaren Eigenschaftspunkte und klicken Sie auf die OK-Taste, um fortzufahren.

Mit einem Klick auf die Abbrechen-Taste können Sie den Vorgang vorzeitig beenden.

Hochstufige Aktionen:

- Sind teurer.
- Erfordern (grundsätzlich) eine größere Verschwiegenheit.
- Sind (grundsätzlich) riskanter.
- Wirken sich stärker auf die Ideologie Ihrer Partei aus.
- Sind effektiver. Beispiel: Mit einer effektiven Unterstützungsaktion gewinnen Sie mehr Anhänger als sonst.

PERSONENAKTIONEN

In Novistrana werden Sie allein an Ihren Taten gemessen. Ihre Aktionen sind also für den Erfolg Ihrer Partei von entscheidender Bedeutung. Im Folgenden finden Sie Informationen über die unterschiedlichen Aktionskategorien des Spiels. Da zu jeder Kategorie sehr viele Aktionen gehören, sollten Sie stets die Augen nach Mitarbeitern offen halten, die Ihr Aktionsrepertoire erweitern. Darüber hinaus bekommen Sie neue Aktionen, wenn Ihre Mitarbeiter befördert werden.

REKRUTIERUNGSAKTIONEN

Mit Rekrutierungsaktionen können Sie den Kreis Ihrer engsten Mitarbeiter erweitern. Egal, ob Sie einen neutralen Bürger oder einen Anhänger einer anderen Partei rekrutieren, achten Sie auf folgende Werte:

- Entschlossenheit: Je entschlossener eine Person ist, desto schwerer lässt sie sich von den Vorteilen Ihrer Partei überzeugen.
- Level der Person: Je größer der Levelunterschied zwischen Ihnen und der Zielperson ist, desto geringer sind Ihre Erfolgschancen (wenn die Zielperson höher gestellt ist).
- Ideologie: Die Ideologie der Zielperson wird automatisch mit der Weltanschauung der rekrutierenden Partei verglichen. Je ähnlicher beide Ideologien sind, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sich die Zielperson Ihrer Partei anschließt.

Typische Rekrutierungsaktionen:

Anwerben, Überzeugen, Erpressen.

Hinweis: Sie können maximal 5 weitere Personen in die Parteiführung aufnehmen.

STÄRKUNGSAKTIONEN

Stärkungsaktionen erhöhen die Entschlossenheit einer Person. Darüber hinaus verbessern sie vorübergehend deren Eigenschaftswerte. Denken Sie aber daran, dass Sie Stärkungsaktionen nur bei Mitgliedern der Parteiführung durchführen dürfen.

Mit Stärkungsaktionen können Sie effektiv auf Angriffsaktionen anderer Parteien reagieren, um Ihre Gefolgsleute wieder auf Ihre Partei einzuschwören.

Hinweis: Innerhalb von 48 Stunden sind pro Person maximal zwei Stärkungsaktionen möglich!

Nach einer erfolgreichen Stärkungsaktion erscheint auf dem Porträt der jeweiligen Person eine freundliche Theatermaske. Gleichzeitig werden ein bis zwei Eigenschaften der Person vorübergehend verbessert. Die Erhöhung der Werte wird an den entsprechenden Eigenschaftsleisten angezeigt. Nach einigen Tagen lässt die Wirkung der Stärkungsaktion wieder nach.

Folgende Faktoren beeinflussen das Ergebnis einer Stärkungsaktion:

- Ideologie: Haben der Urheber einer Aktion und seine Zielpersonen dieselbe Ideologie, steigen Ihre Erfolgsaussichten.
- Stärke der Aktion: Natürlich ist auch die Stufe der Aktion wichtig.
- Eigenschaften: Die Eigenschaften des Urhebers einer Aktion und seiner Zielperson werden in der Menüleiste angezeigt. Behalten Sie diese bei der Beförderung einer Person im Auge!

TIPP: Denken Sie daran, dass auch gestärkte Gefolgsleute Opfer einer Angriffsaktion werden können.

Typische Stärkungsaktionen:
Schmeicheln, Gefälligkeit, Geschenk

ANGRIFFSAKTIONEN

Angriffsaktionen dienen der dauerhaften Senkung der Entschlossenheit einer Person. Darüber hinaus verringern sie vorübergehend einige ihrer Eigenschaften.

Es empfiehlt sich, einen potenziellen Anhänger vor der eigentlichen Rekrutierung mit einer Angriffsaktion zu schwächen. Wollen Sie die Effektivität eines allzu lästigen Gegners verringern, ist eine Angriffsaktion ebenfalls überaus hilfreich.

Nach einem erfolgreichen Angriff erscheint auf dem Porträt der betroffenen Person eine traurige Theatermaske. Gleichzeitig verschlechtern sich vorübergehend ein bis zwei Eigenschaften der Person. Die Absenkung der Werte wird an den entsprechenden Eigenschaftsleisten angezeigt. Nach einigen Tagen lässt die Wirkung der Angriffsaktion wieder nach.

Hinweis: Innerhalb von 48 Stunden dürfen Sie auf eine Person maximal zwei Angriffsaktionen ausführen! Folgende Faktoren beeinflussen das Ergebnis einer Aktion:

- Ideologie: Angriffe auf Personen mit gegensätzlicher Ideologie sind besonders effektiv.
- Verschwiegenheit: Wird der Angreifer entdeckt, haben Sie ein Problem. Wählen Sie für Angriffsaktionen also ein verschwiegenes Plätzchen oder führen Sie Ihre Gegner mit gezielten Falschinformationen in die Irre.
- Eigenschaften: Die Eigenschaften des Angreifers und seiner Zielperson werden in der Menüleiste angezeigt. Behalten Sie diese bei der Beförderung einer Person im Auge!

TIPP: Natürlich können Sie die Moral geschwächter Gefolgsleute mit gezielten Stärkungsaktionen wieder verbessern.

Typische Angriffsaktionen:
Angriff, Kompromittieren, Diskreditieren

MORD- & VERTREIBUNGSAKTIONEN

Mordanschläge und Vertreibungsaktionen scheitern niemals! Allerdings erfordern sie eine präzise Planung, sehr viele Ressourcen und eine genaue Kenntnis der Lebensgewohnheiten der Zielperson. Erfahren Ihre Gegner vorzeitig von Ihren Plänen, können sie die Zielperson in einem sicheren Haus verstecken oder mit einer anderen Aktion schützen. Weitere Informationen dazu finden Sie im folgenden Abschnitt.

Typische Mord- und Vertreibungsaktionen:
Killer, Alpha-Brigade, Exil

SCHUTZAKTIONEN

Schutzaktionen dienen der Vereitelung von Morden und der Abwehr von Vertreibungsaktionen. Wenn Sie von einem Mordauftrag gegen einen Ihrer Gefolgsleute erfahren, sollten Sie möglichst schnell handeln und ihn mit einer Schutzaktion aus der Schusslinie bringen.

Ihr Mitarbeiter ist nun drei Tage lang geschützt und kann in dieser Zeit wie gewohnt seiner Arbeit nachgehen.

TIPP: Reden Sie mit Ihren Leuten, damit Sie frühzeitig von möglichen Mordplänen erfahren.

TIPP: Haben Sie einen Ihrer Leute vor einem Attentat oder dem Verlust seines Amtes bewahrt, sollten Sie ihn an einen geheimen Ort in Sicherheit bringen. Außerdem spricht nichts dagegen, eine gezielte Angriffsaktion gegen den Täter durchzuführen.

Typische Schutzaktionen:
Sicheres Haus, Tarnung, Immunität

UNTERSTÜTZUNGSAKTIONEN

Es ist aus mehreren Gründen äußerst wichtig, dass Sie in den einzelnen Bezirken einer Stadt von möglichst vielen Einwohnern unterstützt werden:

- Ressourcen: Die Berechnung der Ressourcen MACHT, EINFLUSS und WOHLSTAND orientiert sich an der Zahl Ihrer Anhänger und der Ideologie eines Bezirks. Behalten Sie also alle drei Ressourcen im Auge oder konzentrieren Sie sich auf die für Ihre Partei wichtigsten Ressourcen.
- Wissen: Je mehr Anhänger Sie in einem Bezirk haben, desto besser wissen Sie über die Vorgänge im entsprechenden Viertel Bescheid. Kein Wunder. Schließlich gehen Ihre loyalen Anhänger mit offenen Augen und Ohren durchs Leben.

Ideologische Differenzen zwischen einem Bezirk und Ihrer Partei ziehen unweigerlich sinkende Anhängerzahlen nach sich. Je geringer die ideologischen Unterschiede sind, desto langsamer verläuft dieser Abwanderungsprozess. Wenn Sie sich in den Nachbarbezirken auf die Unterstützung zahlreicher Anhänger verlassen können oder einige Machtzentren besitzen, wird der Wählerschwund ebenfalls verlangsamt.

WAHLKAMPFAKTIONEN

Mit gezielten Wahlkampfaktionen können Sie die Zahl Ihrer Anhänger in einem Bezirk (und mit dem entsprechenden Aufwand auch in den Nachbarbezirken) erhöhen.

- Ideologie: Achten Sie darauf, dass die Ideologie einer Aktion zur Ideologie des entsprechenden Bezirks passt. MACHTBEZIRKE beeindrucken Sie also idealerweise mit MACHT-Aktionen, EINFLUSSBEZIRKE mit EINFLUSS-Aktionen usw.
- Stärke der Aktion: Je effektiver die Aktion ist, desto mehr Menschen begeistern sich für die Ziele Ihrer Partei.
- Verschwiegenheit: Sorgen Sie dafür, dass möglichst viele Bürger von Ihrer Aktion erfahren. Unterstützungsaktionen sind nur effektiv, wenn die Öffentlichkeit von ihnen erfährt. Aber Vorsicht: Bestimmte Aktionen sollten Sie nicht in aller Öffentlichkeit durchführen!
- Nachbarbezirke: Die Nachbarviertel des Zielbezirks profitieren ebenfalls vom Erfolg einer Unterstützungsaktion (wenn Ihre Partei dort bereits vor der Aktion Anhänger hatte).
- Eigenschaften: Die für die Aktion erforderlichen Eigenschaften werden in der Menüleiste markiert. Behalten Sie diese Eigenschaften im Auge und erhöhen Sie sie bei der nächsten Beförderung Ihres Mitarbeiters.

Hinweis: Führen Sie eine Aktion in einem Bezirk mehrmals hintereinander aus, verliert sie zunehmend an Wirkung. Menschen lieben die Abwechslung. Unterhalten Sie sich daher regelmäßig mit den Bürgern. So erfahren Sie, wie Ihre Aktionen von der Bevölkerung aufgenommen werden und was Ihre Konkurrenten planen.

Typische Wahlkampfaktionen:
Kundgebung, Flugblattaktion, Musikfestival

AGGRESSIVE WAHLKAMPFAKTIONEN

Verringern Sie in einem Bezirk (und mit dem entsprechenden Aufwand auch in den Nachbarbezirken) die Zahl der Anhänger Ihrer Gegner.

- Ideologie: Benutzen Sie eine Aktion mit einer anderen Ideologie als die des Zielbezirks, um ein besseres Ergebnis zu erhalten. MACHTBEZIRKE beeindrucken Sie beispielsweise mit WOHLSTAND-Aktionen usw.
- Stärke der Aktion: Je effektiver die Aktion ist, desto mehr Menschen wenden sich von ihrer alten Partei ab.
- Verschwiegenheit: Sorgen Sie dafür, dass möglichst viele Bürger von Ihrer Aktion erfahren. Aber Vorsicht: Bestimmte Aktionen sollten Sie nicht in aller Öffentlichkeit durchführen!
- Nachbarbezirke: In den Nachbarviertel des Zielbezirks treten im Erfolgsfall ebenfalls einige Bürger aus ihrer bisherigen Partei aus (wenn diese dort vor Ihrer Aktion Anhänger hatte).
- Eigenschaften: Die für die Aktion erforderlichen Eigenschaften werden in der Menüleiste markiert. Behalten Sie diese Eigenschaften im Auge und erhöhen Sie sie bei der nächsten Beförderung Ihres Mitarbeiters.

Hinweis: Führen Sie eine Aktion in einem Bezirk mehrmals hintereinander aus, verliert sie zunehmend an Wirkung. Menschen lieben die Abwechslung. Unterhalten Sie sich daher regelmäßig mit den Bürgern. So erfahren Sie, wie Ihre Aktionen von der Bevölkerung aufgenommen werden und was Ihre Konkurrenten planen.

Typische aggressive Wahlkampfaktionen:
Diffamieren, Randalieren, Kriminalitätswelle

INFORMATIONSAKTIONEN

Ohne Informationen läuft in Novistrana gar nichts! Je mehr Sie über Ihre Stadt und die Pläne Ihrer politischen Gegner wissen, desto besser.

Und das sind die Folgen einer schlechten Informationslage:

- Sie finden keine geheimen Orte für Ihre Aktionen (oder scheitern im Extremfall sogar an einfachsten Aktionen).
- Sie können die Schandtaten Ihrer Konkurrenten nicht entlarven.
- Sie erhalten keine Hinweise auf potenzielle neue Gefolgsleute.

Sie können die Informationsbeschaffung in einzelnen Bezirken oder der ganzen Stadt forcieren oder zurückstellen. Schließlich ist ein geschicktes Informationsmanagement ist der Schlüssel zum Erfolg.

RECHERCHE

Sammeln Sie in einem Bezirk (und damit indirekt auch in den angrenzenden Vierteln) Informationen.

- Ideologie: Entspricht die Ideologie Ihrer Aktion der Ideologie des Zielbezirks, erzielen Sie die besten Ergebnisse.
- Stärke der Aktion: Je effektiver eine Aktion ist, desto mehr Informationen erhalten Sie über den Zielbezirk und die angrenzenden Viertel.
- Eigenschaften: Die für die Aktion erforderlichen Eigenschaften werden in der Menüleiste markiert. Behalten Sie diese Eigenschaften im Auge und erhöhen Sie sie bei der nächsten Beförderung Ihres Mitarbeiters.

Typische Rechercheaktionen:
Ausspähen, Untersuchen, Überwachen

TIPP: Wenn Sie möchten, dass sich einer Ihrer Gefolgsleute bei seinen Ermittlungen auf eine bestimmte Aktion oder eine Örtlichkeit konzentriert, klicken Sie auf das Informationsfenster der Örtlichkeit oder auf das Fragezeichen. Scrollen Sie im Fenster nach unten, um die versteckten Informationen zu finden. Die Möglichkeit dieser speziellen Suche, wird im Informationsfenster durch ein Charakterporträt aufgezeigt. Dadurch erhalten Sie über das gewählte Fragezeichen oder Gebäude deutlich mehr Informationen. Gleichzeitig bringt Ihr Mitarbeiter allerdings etwas weniger über den Zielbezirk und die angrenzenden Viertel in Erfahrung.

WICHTIG: Diese Option ist erst verfügbar, nachdem Sie in einem Bezirk (oder einem angrenzenden Viertel) eine Rechercheaktion gestartet haben. Mit hochstufigen Rechercheaktionen können Sie sich auf mehrere Aktionen gleichzeitig konzentrieren. Allerdings wirkt sich dies negativ auf Ihre allgemeinen Recherchen aus.

FALSCHINFORMATIONEN

Streuen Sie gezielt Falschinformationen, um neugierige Beobachter von Ihren wahren Zielen abzulenken. Dadurch erhöht sich der Verschwiegenheitswert Ihrer Aktionen im jeweiligen Bezirk beträchtlich.

- Ideologie: Entspricht die Ideologie einer Aktion der Ideologie des Zielbezirks, glauben Ihnen die Bewohner des Viertels fast alles.
- Stärke der Aktion: Je stärker die Aktion ist, desto tiefer pflanzen Sie den Menschen Ihre Informationen ein.
- Eigenschaften: Die für die Aktion erforderlichen Eigenschaften werden in der Menüleiste markiert. Behalten Sie diese Eigenschaften im Auge und erhöhen Sie sie bei der nächsten Beförderung Ihres Mitarbeiters.

Typische Falschinformationsaktionen:
Stille Post, Schmieren, Vertuschen

STORY-AKTIONEN

Im Laufe des Spiels müssen Sie bestimmte Aufgaben erledigen. Diese erhalten Sie (als Memos) von anderen Mitgliedern der Parteiführung. Darüber hinaus werden Ihre Aufgaben regelmäßig in Ihr Tagebuch eingetragen.

In spielentscheidenden Situationen stehen Ihnen so genannte Story-Aktionen zur Verfügung. Diese können nur unter bestimmten Bedingungen ausgeführt werden. Suchen Sie in Ihren Memos, in Ihrem Tagebuch und in der Spielwelt Hinweise auf geeignete Örtlichkeiten und Ziele. contain Sleaze)

VERSCHWIEGENHEIT UND AKTIONEN

Die Geheimhaltung Ihrer Aktionen ist von entscheidender Bedeutung. Sorgen Sie also dafür, dass Ihre politischen Gegner nichts von Ihren Plänen erfahren. Dies gilt vor allem für unehrenhafte Aktionen.

VERSCHWIEGENHEIT EINER AKTION

Die Verschwiegenheit einer Aktion errechnet sich aus Ihrem und dem Verschwiegenheitswert des Schauplatzes. Werfen Sie vor der Ausführung einer Aktion einen Blick auf die Aktionsleiste, wenn Sie sich über den Verschwiegenheitswert der Aktion informieren möchten.

Bestimmte Aktionen erfordern stärkere Sicherheitsvorkehrungen als andere.

STARKE SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

Einige Aktionen profitieren von starken Sicherheitsvorkehrungen. Sorgen Sie also dafür, dass niemand von Ihren Plänen erfährt. Sollte nämlich jemand die Bevölkerung über Ihre Machenschaften informieren, ist der Verlust einiger Anhänger vorprogrammiert.

Wenn Sie von einer unehrenhaften Aktion einer feindlichen Partei erfahren, sollten Sie Ihr Wissen sofort gegen Ihre Konkurrenten verwenden.

Rekrutieren:
Achten Sie darauf, dass niemand von Ihren Rekrutierungsbemühungen erfährt.

Person angreifen:
Angriffe auf Personen sind in der Bevölkerung vergleichsweise unpopulär. Die Bürger des Landes haben in den letzten Jahren einfach zu viel durchgemacht. Wenn eine gegnerische Partei bemerkt, dass Sie ihre Mitglieder schwächen, könnten Sie also mächtigen Ärger bekommen.

Verachtenswerte Aktionen:
Sorgen Sie dafür, dass heimtückische oder unehrenhafte Aktionen nicht ans Licht der Öffentlichkeit kommen. Streuen Sie also Gerüchte und führen Sie derartige Aktionen nur an verschwiegenen Orten aus.

Halten Sie Ihre Aktionen geheim. Sobald Ihre politischen Gegner von Ihren Plänen erfahren, müssen Sie mit unangenehmen Gegenmaßnahmen rechnen.

GERINGE SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

Natürlich gibt es auch Aktionen, die Sie in aller Öffentlichkeit ausführen müssen, um Erfolg zu haben. Schließlich ist eine Wahlkampfaktion, die Ihre potenziellen Anhänger nicht erreicht, vergleichsweise sinnlos.

Wahlkampfaktionen:
Sorgen Sie dafür, dass Sie mit Ihren Wahlkampfaktionen möglichst viele Bürger erreichen.

Aggressive Wahlkampfaktionen:
Auch aggressive Wahlkampfaktionen sind nur erfolgreich, wenn sie die Bewohner eines Viertels erreichen. Aber Vorsicht: Einige dieser Aktionen sind nicht gerade ehrenhaft. Kalkulieren Sie dieses Risiko also bei der Wahl eines geeigneten Schauplatzes ein.

UNEHRENHAFTE AKTIONEN

Bestimmte Aktionen sind verwerflicher als andere. So ist das in der Politik. Wenn Sie also von einer unehrenhaften Aktion erfahren, sollten Sie aus Ihrem Wissen Kapital schlagen und gegen die betreffende Partei oder Person vorgehen.

AKTIONEN UND IHRE FOLGEN

Jede wichtige Aktion hinterlässt gewisse Spuren in Form von Gerüchten oder handfesten Beweisen am Tatort.

Nur wenn Sie eine Spur rechtzeitig entdecken, können Sie diese für Ihre Zwecke nutzen.

FRAGEZEICHEN

Haben Sie nicht genug Informationen, um eine geheime Aktion zu entlarven, erscheint auf dem Bildschirm ein rotierendes Fragezeichen.

An der Größe des Fragezeichens erkennen Sie die Kluft zwischen Ihrem Wissen und dem Verschwiegenheitswert einer Aktion: Je kleiner das Fragezeichen ist, desto mehr Informationen müssen Sie in dem entsprechenden Bezirk einholen.

TIPP: Stehen Sie kurz davor, das Geheimnis zu lüften, nimmt das Fragezeichen die Farbe der verantwortlichen Partei an. Am Anfang Ihrer Recherchen sind die Fragezeichen klein und farblos. Je mehr Informationen Sie sammeln, desto deutlicher wird die Farbe einer Partei erkennbar.

Nach einem Klick auf ein Fragezeichen werden folgende Informationen eingeblendet:

Verschwiegenheitswert: An diesem Wert können Sie ablesen, wie viele Anhänger und Recherchen erforderlich sind, um das Geheimnis zu lüften.

Anzahl der Tagessegmente, die das Fragezeichen (einschließlich des aktuellen Segments) angezeigt wird.

Ist eine Aktion unehrenhaft? Diese Information erscheint erst kurz vor der Enthüllung des Geheimnisses.

TIPP: Führen Sie in einem Bezirk (oder einem Nachbarviertel) gerade eine Rechercheaktion durch, können Sie eine bestimmte Tatsache auch genauer unter die Lupe nehmen. Diese Option ist ebenfalls im Informationsmenü eines Fragezeichens verfügbar.

Natürlich werden Ihre allgemeinen Recherchen vernachlässigt, wenn Sie sich auf ein bestimmtes Thema konzentrieren. Allerdings können Sie das Geheimnis eines Fragezeichens nur so schnell und gezielt lüften.

Je höher die Stufe der Rechercheaktion ist, desto mehr Geheimnisse können Sie gleichzeitig untersuchen. Setzen Sie diese Möglichkeit also klug ein!

TIPP: Wenn Sie in der Übersichtskarte den Filter "Aktionen des Gegners einblenden" aktivieren, haben Sie alle Aktionen Ihrer politischen Gegner im Blick. Alle BEKANNTEN Aktionen Ihrer Konkurrenten werden nun in der Farbe der verantwortlichen Partei angezeigt. Aktionen, von denen Sie nichts wissen, erscheinen nicht in der Übersichtskarte.

Denken Sie also daran, dass Fragezeichen in der Übersichtskarte nicht angezeigt werden. Diese finden Sie erst, wenn Sie die Spielwelt genau untersuchen.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Die Übersichtskarte.

Tatsachen

Haben Sie das Geheimnis eines Fragezeichens gelüftet, erhalten Sie alle verfügbaren Informationen über die entsprechende Aktion.

Handelt es sich um eine unehrenhafte Aktion, können Sie Ihr Wissen nun gegen die verantwortliche Partei verwenden.

Rufen Sie mit einem Linksklick das Kontextmenü einer Tatsache auf und wählen Sie die Option "Informationen".

Sie erhalten nun Informationen über die für eine Aktion verantwortliche Partei, die Auswirkungen der Aktion (wenn sie bereits durchgeführt wurde) und den Täter (falls Sie dessen Wohnort kennen).

Ist das Personenfeld leer, haben Sie den Wohnort der verantwortlichen Person noch nicht gefunden. Erhöhen Sie in diesem Fall den Verschwiegenheitswert eines Bezirks oder nehmen Sie ein Haus, in dem Sie den Täter vermuten, etwas genauer unter die Lupe. Haben Sie den Übeltäter aufgespürt, können Sie gezielt gegen ihn vorgehen.

TIPP: Auch wenn Sie den Täter nicht kennen, können Sie Ihr Wissen gegen die verantwortliche Partei einsetzen. Sie müssen nur genug Schmutz aufwühlen. Überlassen Sie den Rest einfach der Presse ...

Klicken Sie im Kontextmenü (oder im Informationsfenster) auf das Top Secret - Symbol, um die Bevölkerung über die Machenschaften einer Partei (sofern sie unehrenhaft sind) zu informieren!

Beispiel: Nach einer Flugblattaktion weiß das ganze Viertel über die Schandtaten Ihrer politischen Gegner Bescheid. Die Verwerflichkeit einer Tat bestimmt dabei, wie viele Bürger Sie mit Ihrer Flugblattaktion erreichen.

Natürlich können Sie auch versuchen, den Täter selbst zu schwächen, um ihn anschließend zu rekrutieren.

Schließlich haben Sie noch die Möglichkeit, besonders lästige Zeitgenossen zu eliminieren. Allerdings ist diese Option erst sehr spät verfügbar.

Die Pfeile unter einem Fragezeichen- oder Tatsachen-Symbol zeigen an, was passiert ist oder passieren wird.

Pfeil nach links =
Die Aktion wurde bereits durchgeführt.

Pfeil nach unten =
Die Aktion findet im aktuellen Tagessegment statt.

Pfeil nach rechts =
Die Aktion ist für die Zukunft geplant.

Unehrenhafte Taten

TIPP: Wenn Sie in der Übersichtskarte den Filter "Aktionen des Gegners einblenden" aktivieren, haben Sie alle Aktionen Ihrer politischen Gegner im Blick. Alle BEKANNTEN Aktionen Ihrer Konkurrenten werden nun in der Farbe der verantwortlichen Partei angezeigt. Aktionen, von denen Sie nichts wissen, erscheinen nicht in der Übersichtskarte.

Denken Sie also daran, dass Fragezeichen in der Übersichtskarte nicht angezeigt werden. Diese finden Sie erst, wenn Sie die Spielwelt genau untersuchen.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Die Übersichtskarte.

REAKTION AUF UNEHRENHAFTE AKTIONEN

Folgende Aktionen nutzen die Verwerflichkeit anderer Aktionen, um die Öffentlichkeit über die Machenschaften einer Partei zu informieren.
Je unehrenhafter eine Aktion war, desto effektiver ist die Gegenmaßnahme.

Diffamieren:	Aggressiver Wahlkampf
Diskreditieren:	Angriff auf Person
Verleumden:	Angriff auf Person
Graffiti:	Wahlkampf
Kompromittieren:	Angriff auf Person
Pressekampagne:	Aggressiver Wahlkampf
Flugblattaktion:	Aggressiver Wahlkampf
Legendäre Rede:	Wahlkampf
Passiver Widerstand:	Aggressiver Wahlkampf
Plakataktion:	Wahlkampf
Propaganda:	Wahlkampf
Öffentliche Kritik:	Aggressiver Wahlkampf
Enthüllung:	Aggressiver Wahlkampf
Terrorisieren:	Angriff auf Person

SCHLÜSSELFIGUREN

Im Folgenden finden Sie Informationen über die wichtigsten Akteure auf der politischen Bühne von Novistrana.

IVAN ALEXASHENKO

Ivan Alexashenko, ein hoch dekorierter Veteran des Afghanistan-Krieges, ist ein überaus mächtiger und gefährlicher Mann. Immerhin hat er seine Position innerhalb der Armee für den Ausbau und die Festigung seiner Macht missbraucht. Während viele Regimenter bis heute an den Folgen des Zusammenbruchs der Sowjetunion leiden, geht es Alexashenkos loyalen Truppen besser denn je. In letzter Zeit konzentriert sich Alexashenko vermehrt auf den Schmuggel und den Waffenhandel. Gelegentlich stellt er sein Söldnerheer aber auch für lukrative Kampfeinsätze und den Personenschutz zahlungskräftiger Kunden zur Verfügung. Kurzum: Alexashenkos Armee ist autark und nicht auf das lächerliche Rüstungsbudget der Regierung angewiesen.

DR. JOSEF KISLOV

Josef Kislov ist ein gottesfürchtiger und konservativer Mann. Er glaubt an familiäre Werte und stellt an sich und seine Umwelt außergewöhnlich hohe moralische Ansprüche. Kislov hat sich die Verbesserung des Bildungssystems und der hygienischen Verhältnisse, sowie die Bekämpfung der Armut in Novistrana zur Aufgabe gemacht. Die derzeitige Regierung bezeichnet er als Horde gottloser Verbrecher. Seine Offenheit ist legendär. Allerdings mehren sich seit einiger Zeit die Gerüchte um seine angeblich unrühmliche Vergangenheit. Nur seine enorme Popularität in der Öffentlichkeit hat ihn bisher vom Absturz in die politische Bedeutungslosigkeit bewahrt. Der ehemals orthodoxe Priester studierte in Berezina Psychologie und Soziologie. Hier, in der Hauptstadt des Landes, begann auch seine politische Laufbahn. Er engagierte sich im Kampf gegen die Korruption und das organisierte Verbrechen und gehört zu den einflussreichsten Politikern des Landes. Heute unterstützen Menschen aus allen Bevölkerungsschichten Kislovs politischen Ziele. Da er die Kirche als Teil des Problems betrachtet, hat Dr. Kislov sein Priesteramt inzwischen niedergelegt.

ARKADY ILYUSHIN

Ilyushin verkörpert wie kein zweiter eine neue Ära des organisierten Verbrechens. Er ist kompromisslos, skrupellos und wahnsinnig! Seit der Ermordung seiner Rivalen gilt er als unangefochtener Pate der novistranischen Mafia. Arkady weiß, dass seine Organisation in den letzten Jahren zum Spielball der Behörden und anderer Gruppen, wie der Armee Ivan Alexashenkos, verkommen ist. Und ihm ist klar, dass er den Einfluss der feinen Gesellschaft wieder ausweiten muss, um nicht eines Tages selbst mit einer Kugel im Kopf aufzuwachen.

ALEXEI KONSTANTINO

Alexeis Karriere begann schon in jungen Jahren. Während seines Studiums renovierte er Altbauten, die er anschließend mit Gewinn an zahlungskräftige Kunden verhökerte. Schließlich kaufte er die von ihm renovierten Gebäude auf und baute in wenigen Jahren ein außergewöhnliches Immobilienimperium auf. Natürlich lief nicht immer alles nach Plan. Einige Altkommunisten (die sich um ihren Besitz betrogen fühlten) und die Mafia (die er verachtet), waren ob seiner Methoden sehr verärgert. Konstantino hat bereits mehrere Attentate überlebt. Einmal stürmte ein verrückter Killer sogar in Konstantinos Büro und erschoss mehrere seiner Mitarbeiter, bevor er von Sicherheitsleuten überwältigt werden konnte. Irgendwie ist Konstantino dem Tod bisher immer entkommen, obwohl auch er schon angeschossen wurde. Seitdem lebt er zurückgezogen und nutzt seine gesellschaftliche Stellung und seinen Einfluss, um mächtige Gesinnungsgenossen um sich zu scharen. Eines Tages, so hofft er, wird sein Kartell Novistranas Wirtschaft neu beleben. Schließlich hat er ehrgeizige Ziele. Er plant sogar ein eigenes Weltraumprogramm und möchte als erster Novistraner auf den Mond.

DMITRI BARKAN

In den letzten Jahren hat sich die Technische Universität von Pugachev zu einer Hochburg des Sozialismus und des Anti-Kapitalismus entwickelt. Im Kielwasser der weltweiten Proteste gegen das Großkapital arbeitet in der pulsierenden akademischen Einrichtung eine überaus aktive und einflussreiche Zelle an der Verwirklichung ihrer politischen Ziele. Anführer der Gruppe ist der charismatische Extremist Dmitri Barkan, der vor einigen Jahren selbst an der Universität studiert hatte. Nachdem er sich allerdings in Brüssel an gewalttätigen Protestaktionen gegen den Wirtschaftsgipfel beteiligt hatte, wurde er zwangsexmatrikuliert. Seitdem arbeitet er für verschiedene Untergrundbewegungen und genießt unter der zynischen Jugend des Landes beinahe Kultstatus. Barkan wird von Akademikern in ganz Novistrana unterstützt. Seine politischen Ansichten verbreitet er vorwiegend über seine Webseite. Allerdings schreckt er auch vor gewalttätigen Demonstrationen und illegalen Rave-Partys nicht zurück.

Viele Bürger halten Dimitri und seine Leute für eine Horde gewaltbereiter Schläger ohne echten politischen Hintergrund. Aufgrund seiner sozialistischen Wurzeln schließen sich seiner Bewegung seit einiger Zeit allerdings vermehrt linksradikale Elemente an, die Dimitris extreme Methoden als einzige Chance auf einen baldigen politischen Wechsel betrachten.

ROBERT TARASOV

Robert Tarasov ist ein politischer Newcomer. Allerdings ist der Stadtrat von Ekaterine heute Dank einer einzigartigen Pressekampagne in aller Munde. Der außerordentlich charismatische Mann hat in kürzester Zeit loyale Mitarbeiter um sich geschart, die seinen pro-demokratischen Wahlkampf mit Plakat- und Flugblattaktionen sowie Radio- und Fernsehspots tatkräftig unterstützen. Tarasovs Botschaft ist einfach: Unermüdlich fordert er den Präsidenten auf, sich demokratischen Neuwahlen zu stellen. Kritiker bezeichnen Tarasovs Kampagne als sinnloses Hirngespinst, das ihn eines Tages ins Gefängnis bringen wird.

VIKTOR KOVAK

Viktor Kovak ist in seiner Heimatstadt Ekaterine nicht gerade beliebt. Aber trotz seines schlechten Rufs hat er seine Anhänger fest im Griff. Kovak ist der Gründer des Sozialistischen Arbeiterbundes, dem inzwischen ein Großteil der Polizeikräfte des Landes angehört. Natürlich ist die Gewerkschaft nur ein nützlicher Deckmantel für seine kriminellen Machenschaften. Immerhin wäscht der gute Viktor mit den Gewerkschaftsbeiträgen schmutzige Drogengelder. Trotzdem wird es Kovak nie zu etwas bringen. Er ist zu faul und zu schlampig, um in der Oberliga mitzuspielen. Allerdings zögert er keine Sekunde, sein Revier zu verteidigen. Niemand weiß genau, wie viele Gegner er schon in den Wäldern von Ekaterine verscharrt hat!

ROMAN LEONOV

Roman ist eine der schillerndsten Persönlichkeiten der Halbwelt von Pugachev. Normalerweise findet man ihn in seinem Club, der "Romans Bar". Die Einrichtung dieses Strip-Lokals erinnert irgendwie an Cäsars Palast. Der geschmacklos eingerichtete Schuppen bietet seinen Gästen mehr oder weniger attraktive Table-Tänzerinnen und halbnackte Kellnerinnen ... eben alles, was man von einem billigen Strip-Lokal erwartet. Ach ja, dann wäre da noch Romans goldene Mitgliedskarte für Stammgäste. Mit ihr tarnt er sein Kerngeschäft ... die Prostitution. Roman ist glatt wie ein Aal. Er selbst macht sich so gut wie nie die Hände schmutzig. Nicht zuletzt deshalb achtet er sehr genau darauf, dass er sich nie zu weit von seinen Leibwächtern entfernt.

MIKHAIL KORELEV

Mikhail ist der Besitzer der größten Goldgrube von Ekaterine ... dem Casino. Korelev ist mit den Umsätzen des Etablissements am Stadtrand zwar zufrieden, sieht aber noch Entwicklungspotenzial. Er sucht deshalb nach Geldgebern, die bereit sind, in mehrere Expansionsprogramme zu investieren, mit denen er vor allem Geschäftsleute und Touristen ansprechen möchte.

1. MEINE IDEOLOGIE HAT SICH GEÄNDERT!

Ihre Ideologie orientiert sich an den von Ihnen ausgeführten oder beauftragten Aktionen. Ihre Partei hat grundsätzlich dieselbe Ideologie wie Ihr Alter Ego. Führen Sie als EINFLUSS-Partei viele MACHT-Aktionen aus, wird Ihre Partei im Laufe der Zeit eine MACHT-Partei.

Die Ideologie Ihrer Partei entspricht dem, was die Bevölkerung in Ihnen sieht. Auch wenn Sie sich nicht als MACHT-Führer bezeichnen würden – wenn Sie die Menschen für einen Schläger halten, hat das seine Gründe. Passen Sie also auf, damit Ihre Anhänger der Partei nicht den Rücken kehren!

1A. IDEOLOGISCHE ZUSAMMENHÄNGE

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen über den Zusammenhang der Aktionen und Ideologien des Spiels.

"Gleiche" Aktionen sind effektiver, wenn Sie und Ihr Ziel (also ein Bezirk oder eine Person) dieselbe Ideologie haben.

Aktionen gegen anders denkende Zeitgenossen ("verschieden") folgen dem ideologischen Vergleichsdreieck. Die verschiedenen Ideologien übertrumpfen sich dabei (im Uhrzeigersinn) gegenseitig. Außerdem erhalten Sie für erfolgreiche Aktionen größere Boni.

Person stärken:
Aktion gegen die Ideologie der Zielperson (gleich).

Person schwächen:
Aktion gegen die Ideologie der Zielperson (versch.).

Rekrutieren:
Partei gegen die Ideologie der Zielperson (gleich).

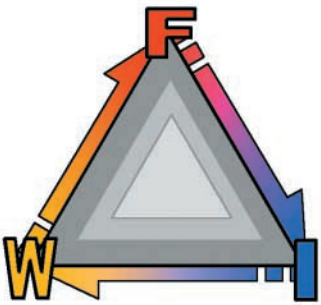
Wahlkampfaktion:
Aktion gegen die Ideologie eines Bezirks (gleich).

Aggressive Wahlkampfaktion:
Aktion gegen die Ideologie eines Bezirks (versch.).

Recherche:
Aktion gegen die Ideologie eines Bezirks (versch.).

Desiniformation:
Aktion gegen die Ideologie eines Bezirks (gleich).

Ideologievergleich:



MACHT schreckt EINFLUSS-Menschen ab. Diesen wird allein beim Gedanken an Gewalt übel.

WOHLSTAND ist ein guter Köder für MACHT-Menschen. Kein Wunder. Schließlich sind die Entscheidungen dieser Bauchmenschen nur eine Frage des Preises!

EINFLUSS ist noch besser als WOHLSTAND. Schließlich ist nicht wichtig, was Sie wissen, sondern WEN Sie kennen!

2. MEINE RECHERCHEAKTIONEN BEWIRKEN GAR NICHTS!

Alle Aktionen, Örtlichkeiten und Personen des Spiels haben einen Verschwiegenheitswert. Führen Sie in einem Bezirk eine Rechercheaktion durch, wenn Sie Ihr Wissen über den entsprechenden Bezirk (und die angrenzenden Viertel) vergrößern möchten.

In folgenden Situationen kommen Sie mit Ihren Recherchen allerdings nicht weiter:

Sie haben zu wenige Anhänger:
Je mehr Anhänger Sie in einem Bezirk haben, desto mehr Menschen halten für Sie Augen und Ohren offen. Dadurch verbessert sich Ihr Informationsstand natürlich deutlich. Haben Sie in einem Bezirk keine Lobby, reichen Rechercheaktionen nicht aus, um mehr über den gewünschten Bezirk in Erfahrung zu bringen. Begeistern Sie in diesem Fall neue Anhänger für Ihre Partei oder intensivieren Sie die Recherche.

Ihr Gegner streut falsche Informationen
Gerüchte und falsche Informationen erhöhen den Verschwiegenheitswert einer Aktion. Dadurch ist es wesentlich schwieriger, den Machenschaften Ihrer Gegner auf die Schliche zu kommen.

Eine Aktion war sehr unauffällig
Es gibt unauffällige Aktionen, die keine hohen Wellen schlagen und von niemandem bemerkt werden. Je höher die Stufe einer Aktion ist, desto größer ist ihr Verschwiegenheitswert. Darüber hinaus stehen Ihnen in den späteren Städten einige wirklich verschwiegene Örtlichkeiten zur Verfügung.

Der Schauplatz einer Aktion war absolut geheim
Wurde die Aktion an einem geheimen Ort ausgeführt, ist es durchaus möglich, dass niemand etwas bemerkt hat.

ANHANG 1:

Partisansk
Karagav Forest
PALLASOVKA
Prevarev
Temnikov
NOVISTRANA
BEREZINA
Soraca
CHEV
Ekaterine
Kostromo
Burukan
Zronimir

SOUND-, GRAFIK- UND SPIELOPTIONEN

SOUNDOPTIONEN:

Allgemeine-Lautstärke (Schieberegler)
Bestimmen Sie die allgemeine Lautstärke des Spiels (ohne die Lautstärke der Soundeffekte, der Musik und der Sprachausgabe zu ändern).

Sound-Lautstärke (Schieberegler)
Passen Sie die Lautstärke der Soundeffekte an die Lautstärke der Musik und der Sprachausgabe an.

Musik-Lautstärke (Schieberegler)
Ändern Sie die Lautstärke der Hintergrundmusik und stimmen Sie diese mit der Lautstärke der Soundeffekte und der Sprachausgabe ab.

Sprecher-Lautstärke (Schieberegler)
Bestimmen Sie die Lautstärke der Sprachausgabe und passen Sie diese an die Lautstärke der Hintergrundmusik und der Soundeffekte an.

Soundqualität (Schieberegler)
Eine niedrige Einstellung (22,05 kHz, Radio Qualität) steigert die Leistung des Spiels auf leistungsschwachen Computern. Mit einer hohen Einstellung haben Sie 44,1 kHz, CD Qualität.

GRAFIKOPTIONEN:

Auflösung (800x600 bis 1152x864)
Ändern Sie die Auflösung des Spiels. Je höher die Auflösung ist, desto besser sieht das Spiel (auf Kosten der Framerate) aus.

Farbtiefe (16 Bit oder 32 Bit)
Wählen Sie die Option 32 Bit, wird die Farbpalette des Spiels erweitert und die Darstellung der Texturen verbessert sich.

Detailtiefe (Sehr niedrig bis Sehr hoch)
Mit dieser Option bestimmen Sie die Zahl der gleichzeitig dargestellten Polygone. Erhöhen Sie diesen Wert über den automatisch ermittelten Optimalwert, verringert sich die Framerate des Spiels.

Helligkeit (Schieberegler)
Ändern Sie den Gamma-Wert des Spiels.

Bodenansicht (Ein/Aus)
Wechseln Sie in die Ego-Perspektive. In der Gebäudeansicht können Sie die Bodenansicht mit dem Mausrad aktivieren.

GRAFIKOPTIONEN (ERWEITERT)

Klicken Sie im Grafikoptionen-Bildschirm auf "Erweitert".

Partikel (Ein/Aus)
Schalten Sie das Partikelsystem Ein/Aus. Dadurch verbessert sich die Framerate des Spiels (auf Kosten der Bildqualität).

Materialqualität (Hoch/Mittel/Niedrig)
Ändern Sie die Qualität der Texturen. Je besser die Texturen sind, desto schlechter ist die Framerate des Spiels.

Reflexionen (Ein/Aus)
Schalten Sie die Reflexionen aus, um die Leistung des Spiels zu verbessern.

Schattendistanz (Aus bis Sehr weit)
Legen Sie fest, aus welcher Entfernung Schatten zu sehen sind. Denken Sie aber daran, dass sich ein hoher Wert negativ auf die Framerate des Spiels auswirkt.

Ausleuchtungsdistanz (Aus – Sehr weit)
Legen Sie fest, aus welcher Entfernung Lichteffekte zu sehen sind. Auch in diesem Fall wirkt sich ein hoher Wert negativ auf die Framerate des Spiels aus.

Texturqualität (Niedrig/Hoch)
Verringern Sie auf Computern mit wenig Arbeitsspeicher die Auflösung der Texturen.

Geländedetails (Hoch/Mittel/Niedrig)
Verringern Sie auf Computern mit wenig Arbeitsspeicher die Gebäudedetails.

Gebäudevielfalt (Hoch/Mittel/Niedrig)
Verringern Sie auf Computern mit wenig Arbeitsspeicher die Gebäudevielfalt.

Personenvielfalt (Hoch/Mittel/Niedrig)
Verringern Sie auf Computern mit wenig Arbeitsspeicher die Personenvielfalt.

Möbel (Ein/Aus)
Schalten Sie auf Computern mit wenig Arbeitsspeicher die Darstellung von Möbeln aus.

Hinweis: Damit folgende Veränderungen wirksame werden, ist ein Neustart erforderlich:

- **Gebäudevielfalt**
- **Personenvielfalt**
- **Geländedetails**

SPIELOPTIONEN:

Mausempfindlichkeit (Schieberegler)
Ändern Sie die Empfindlichkeit der Maus.

Aktionen immer verfolgen (Ein/Aus)
Wenn Sie diese Option EINschalten, werden alle Aktionen automatisch in der Aktionsansicht verfolgt..

Maushilfe (Ein/Aus)
Schalten Sie diese Option AUS, wenn Sie keine Hilfe brauchen.

Schwierigkeit
Ändern Sie den Schwierigkeitsgrad, um die Aggressivität gegnerischer Fraktionen zu erhöhen oder zu verringern.

DAS TEAM

ELIXIR STUDIOS LIMITED

ART

Lead Artist
Wayne Kresil

Artist
Aamar Rana

Junior Artist
Anjali Jeyendran

Animator
Boris Lowinger

Junior Artist
Craig Coombes

Concept Art & City Design
Drew Wilson

Artist
Misja Baas

Senior Artist
Pete Kempton

Junior Texture Artist
Richard Tilbury

Junior Artist
Simon Chapman

Senior Artist
Steve Wilkins

AUDIO

Audio Director
Richard Joseph

Musical Composition
James Hannigan

Sound Designer
Malin Arvidsson

Orchestral Performance
The Slovakian Radio
Symphony Orchestra

Orchestral Conductor & Orchestrator
Allan Wilson

Orchestral Recording Session Engineer
Peter Fuchs

Orchestral Recording Coordinator
Paul Talkington

Session Musician (Soprano)
Miranda Keys

Session Musician (Violin)
Ralph Allin

Session Musician (Clarinet)
Jane Allin

Session Musician (Bass)
Jadey Carey

Session Musician (Accordion)
Haya Lewi

Voice Acting
Seva Novgorodtsev
Oleg Mirochnikov
Julia Zagonek
Irina Sonich

DESIGN

Executive Designer
Demis Hassabis

Co-Lead Designer
Adrian Carless

Assistant Designer
Ben Gonshaw

Technical Designer
Falko Poiker

Assistant Designer
Ian James

Additional Design and PR
Joe McDonagh

Assistant Designer
Mike Harman

Lead City Designer
Simon Mathews

Technical Designer
Tiziano Riolfo

AI Programmer
Vicky Smalley

PRODUCTION

Executive Producer
Adrian Bolton

Producer
James Sutherland

Elixir Marketing and PR
Poppy Reeve-Tucker

Programming

Lead Programmer
Jamie Doornbos

Senior Graphics Programmer
Alan Murta

Senior AI Programmer
Alex Whittaker

Senior Programmer
Andrew Buchanan

Audio Programmer
Andy Mucho

Senior Programmer
David Silver

Graphics R&D Programmer
Dominic Penfold

Junior Programmer
Mark Sheehan

Senior AI Programmer
Martin Smith

Senior Programmer
Ole Marius Liabo

Programmer
Paul Thomson

Senior Programmer
Richard Powell

Lead Tools Programmer
Sam Swain

Head of R&D
Tim Clarke

Quality Assurance

Lead QA
Jim Walker

Tester
Gerald Smith

THANKS TO

Additional Programming
Alex Thomson

Art Manager
Colin Seaman

Additional Programming
Chris Parsons

Additional Programming
Kasim Niazi

Chief Financial Officer
Keith Laslop

Accountant
Kellie Harkness

Senior Systems Administrator
Kristian Davies

Movie Guru
Peter Gilbert

Office Assistant
Samantha Da Silva

Additional Design
Sandy Sammarco

Chief Technical Officer
Simon Green

Office Manager
Sue Chapman

HR Manager
Nicola Crain

ADDITIONAL THANKS TO

Additional Testing
Aristos Tofallis

Additional Design
Duncan Jones

Additional Production
Jim McDonagh

Additional Animation
Matt Everitt

Additional Programming
Nick Sturge

Special thanks from Demis to
Peter Molyneux, Ian Livingstone,
Michael Underwood, David Norwood, Stewart Block,
Nick Gibson, Kenneth Ibbet, Rene Milner

God's everlasting grace

EIDOS INTERACTIVE UK

Executive Producer
Andy Norman

Producer
Yota Wada

QA Manager
Chris Rowley

QA Supervisor
David Pettit

Product Test Coordinator
Joe Neate

Assistant Product Test Coordinator
Alex Cox

QA Technicians
Allison Archer, Sarah Dodd, Steve Addis, Marcus Smikle, Gabriel Allen, Andy Secchi, Shams Wahid, Daniel More O'Ferrall, Derren Toussaint, Paul Mulcare, Sean Carter, Michael Owusu, Clive Sawford, Gareth Freathy, James Hinchliffe, Richard Abbott.

Localisation QA Supervisor
Marco Vernetti

Localisation QA Lead Technician
Iain Willows

Localisation Technicians
Mickael Pesquet, Angelo Rocca, Lars Carstensen, Carsten Rohr Byung-Joon Samuel Kil

Localisation Group Manager
Flavia Timiani

Localisation Manager
Emma Timms

Product Manager
Kathryn Clements

PR Manager
Mark Allen

PR Assistant
Roxana Daneshmand

Creative Manager
Andy Cockell

Senior Designer
Rob Eyers

Designer
Amanda Holmes

Junior Designer
Philippa Pratley

Head of Mastering/Compatibility
Jason Walker

Mastering Engineers
Phil Spencer
Ray Mullen

Compatibility Engineers
Gordon Gram
Scott Sutherland

Technical Wizard
Lee Briggs

EIDOS INTERACTIVE GERMANY

Product/Marketing Director
Lars Winkler

Product Manager
Lars Wittkuhn

Head of Marketing
Anusch Mahadjer

PR Manager
Theodossios Theodoridis

QA Manager
Ralf Bauer

QA Technicians
Henrik Prinz, Torben Malessa, Lars Carstensen, Carsten Röhr

Translation
Böck GmbH

EIDOS INTERACTIVE FRANCE

Product Manager
Benoit Bohet

PR Manager
Priscille Demoly

Localisation Manager
Guillaume Mahouin

Translation
Around the Word

SPECIAL THANKS

Dave Rose

ERKLÄRUNG ZUM SCHUTZ GEISTIGEN EIGENTUMS UND ZUR BESCHRÄNKTEN GEWÄHRLEISTUNGSHAFTUNG DURCH EIDOS

HINWEIS

Soweit dem Erwerber der Produkte hierdurch keine unzumutbaren Nachteile entstehen, behält sich Eidos Interactive Limited („Eidos") das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung Weiterentwicklungen, Verbesserungen oder sonstige Änderungen an dem Produkt vorzunehmen.

Eidos gibt hinsichtlich dieses Handbuchs, seiner Qualität, Tauglichkeit

oder Eignung für einen bestimmten Zweck weder eine Garantie noch eine Zusicherung ab, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart.

Sämtliche Personen und Unternehmensbezeichnungen in dieser Veröffentlichung sind frei erfunden, und jedwede Ähnlichkeit mit lebenden Personen oder Unternehmen ist rein zufällig.

GEWÄHRLEISTUNGSANSPRÜCHE

Soweit Sie das vorliegende Produkt über einen Vertriebspartner von Eidos bzw. den Handel erworben haben, haben Sie gegenüber Eidos keine direkten Gewährleistungsansprüche bzw. kaufrechtlichen Mängelrechte. Die Haftung von Eidos aufgrund Produkthaftungsrechts bleibt hiervon unberührt.

SICHERHEITSINFORMATIONEN

Dieses Benutzerhandbuch enthält wichtige Informationen zu Sicherheit und Gesundheit, die Sie vor Benutzung dieser Software gelesen und verstanden haben sollten.

EPILEPSIE-HINWEIS

Bitte lesen, bevor Sie dieses Videospiel benutzen oder Ihren Kindern die Benutzung erlauben.

Einige Personen reagieren mit epileptischen Anfällen oder Bewusstlosigkeit, wenn Sie im täglichen Leben bestimmten flackernden Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt sind. Solche Personen können einen epileptischen Anfall erleiden, wenn sie Bilder betrachten oder bestimmte Videospiele spielen. Dies kann sogar dann passieren, wenn in der Krankengeschichte der Person bisher keine Epilepsie aufgetreten ist oder diese noch nie einen epileptischen Anfall erlitten hat. Sollten Sie oder ein Familienmitglied unter epileptischen Symptomen (Anfällen oder Bewusstlosigkeit) leiden, wenn Sie flackernden Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt sind, konsultieren Sie vor der Benutzung des Spiels Ihren Arzt. Wir raten Eltern, die Benutzung von Videospielen durch ihre Kinder zu kontrollieren. Sollte beim Spielen eines Videospiels bei Ihnen oder Ihrem Kind eines der folgenden Symptome auftreten: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstlosigkeit, Desorientierung, unkontrollierte Bewegungen oder Zuckungen, hören Sie SOFORT auf zu spielen und konsultieren Sie Ihren Arzt (beim Auftreten eines dieser Symptome besteht insbesondere Verletzungsgefahr durch Hinfallen oder Kollision mit Gegenständen). Eltern sollten ihre Kinder zu den genannten Symptome befragen. Bei Kindern und Jugendlichen sind diese Art von Anfällen wahrscheinlicher als bei Erwachsenen.

VORSICHTSMAßNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Stellen Sie sich nicht zu nahe an den Bildschirm. Setzen Sie sich in ausreichendem Abstand vor den Bildschirm, so weit es die Länge des Kabels erlaubt.
- Spielen Sie das Videospiel vorzugsweise auf einem kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder wenig geschlafen haben.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Raum.
- Legen Sie beim Spielen von Videospielen stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.sleep.

[WARNUNG: VERMEIDEN SIE SCHÄDEN AN IHREM FERNSEHGERÄT]

Die Software ist nicht zur Nutzung mit allen Fernsehgeräten und Bildschirmen geeignet. Einige Fernsehgeräte, insbesondere Front- oder Rückprojektionsgeräte und Plasmaschirme, können durch Videospiele beschädigt werden. Statische Bilder oder Abbildungen, die während des normalen Spielens (oder bei Benutzung der Hold- oder Pause-Funktion) angezeigt werden, können die Bildröhre dauerhaft beschädigen oder sich auf dem Bildschirm „einbrennen“. Dadurch erscheint dauerhaft ein Schatten des statischen Bilds, auch wenn nicht gespielt wird. Prüfen Sie, ob eine sichere Benutzung von Videospielen auf Ihren Geräten möglich ist. Schlagen Sie dazu immer im Handbuch Ihres Fernsehgeräts oder Bildschirms nach, oder wenden Sie sich an den Hersteller.

[VORSICHTSMAßNAHMEN]

Legen Sie die CD immer mit der Datenseite nach unten in den PC ein. Berühren Sie nicht die Oberfläche der CD. Halten Sie sie seitlich fest. Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der CD. Sollte die Oberfläche verschmutzt sein, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen und trockenen Tuch ab. Lagern Sie die CD nicht in der Nähe von Wärmequellen, und setzen Sie sie nicht direktem Sonnenlicht oder übermäßiger Feuchtigkeit aus. Verwenden Sie keine CD, die Risse aufweist, gewölbt oder unregelmäßig geformt ist bzw. mit Kleber repariert wurde, da es dadurch zu Fehlfunktionen oder Schäden am PC kommen kann.

Die Vervielfältigung des Softwareprodukts, sei es ganz oder in wesentlichen Teilen, insbesondere das Laden auf Netzwerkserver, mit dem Ziel, es auf einem oder mehreren Rechnern in diesem Netzwerk zu verteilen oder eine solche Verteilung zu bewirken, die Benutzung in Spielhallen, das Anbieten der Benutzung gegen Entgelt, das Vorführen gegen Entgelt, die Übersetzung, Bearbeitung, das Arrangieren oder sonstige Umarbeiten, das Vermieten, das Verleihen, die Umgehung des Kopierschutzes, die Ausstrahlung, öffentliche Vorführung und/oder Ausstrahlung über das Internet, über Kabel und/oder sonstige Telekommunikationsmittel und/oder der unautorisierte Zugriff auf die oder die unautorisierte Benutzung der Software und/oder Marken und/oder das vollständige Kopieren des Handbuchs sind untersagt.

Abweichend davon gilt: Im Sinne von § 69d erforderliche Kopien, insbesondere Sicherungskopien dürfen erstellt werden, allerdings nur, soweit dies zur vertragsgemäßen Nutzung bzw. zur Sicherung der zukünftigen Nutzung erforderlich ist. Sonstige Eingriffe in die Software sind erlaubt, jedoch lediglich, soweit sie ausschließlich zum Zwecke der Fehlerbeseitigung erfolgen und dafür erforderlich sind, Handlungen zur Dekompilierung nur, soweit sie zur Herstellung der Interoperabilität eines unabhängig geschaffenen Computerprogramms im Rahmen des § 69e UrhG erforderlich sind.

Sicherheitsinformationen
Dieses Schriftstück enthält wichtige Informationen zu Sicherheit und Gesundheit, die Sie vor Benutzung dieser Software gelesen und verstanden haben sollten.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Stellen Sie sich nicht zu nahe an den Bildschirm. Setzen Sie sich in ausreichendem Abstand vor den Bildschirm, so weit es die Länge des Kabels erlaubt.
- Spielen Sie das Video-/Computerspiel vorzugsweise auf einem kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder wenig geschlafen haben.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Raum.
- Legen Sie beim Spielen von Video-/Computerspielen stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.

Warnung: Vermeiden Sie Schäden an Ihrem Fernsehgerät
Die Software ist nicht zur Nutzung mit allen Fernsehgeräten und Bildschirmen geeignet. Einige Fernsehgeräte, insbesondere Front- oder Rückprojektionsgeräte und Plasmaschirme, können durch Videospiele beschädigt werden. Statische Bilder oder Abbildungen, die während des normalen Spielens (oder bei Benutzung der Hold- oder Pause-Funktion) angezeigt werden, können die Bildröhre dauerhaft beschädigen oder sich auf dem Bildschirm „einbrennen“. Dadurch erscheint dauerhaft ein Schatten des statischen Bilds, auch wenn nicht gespielt wird. Prüfen Sie, ob eine sichere Benutzung von Video-/Computerspielen auf Ihren Geräten möglich ist. Schlagen Sie dazu immer im Handbuch Ihres Fernsehgeräts oder Bildschirms nach, oder wenden Sie sich an den Hersteller.

Vorsichtsmaßnahmen bei der Benutzung des Datenträgers
Lesen Sie das Benutzerhandbuch sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung sicherzustellen. Legen Sie die CD/DVD immer mit der Datenseite nach unten in die/den Konsole/PC ein. Berühren Sie nicht die Oberfläche der CD/DVD. Halten Sie sie seitlich fest. Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der CD/DVD. Sollte die Oberfläche verschmutzt sein, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen und trockenen Tuch ab. Lagern Sie die CD/DVD nicht in der Nähe von Wärmequellen, und setzen Sie sie nicht direktem Sonnenlicht oder übermäßiger Feuchtigkeit aus. Verwenden Sie keine CD/DVD, die Risse aufweist, gewölbt oder unregelmäßig geformt ist bzw. mit Kleber repariert wurde, da es dadurch zu Fehlfunktionen oder Schäden an der/dem Konsole/PC kommen kann.

Erklärung zum Schutz geistigen Eigentums und zur beschränkten Gewährleistungshaftung durch Eidos

Republic: The Revolution © Elixir Studios Limited. Published under Licence by Eidos Limited 2003. Republic: The Revolution and Elixir Studios are registered trademarks of Elixir Studios Limited. All rights reserved. Das NVIDIA Logo und “The way it’s meant to be played” Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der NVIDIA Corporation.

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt. Das bedeutet, dass Sie es nur vertragsgemäß nutzen, nicht aber kopieren dürfen. Insbesondere dürfen Sie nicht

- das Softwareprodukt ganz oder in wesentlichen Teilen vervielfältigen;
- das Handbuch zum Softwareprodukt ganz oder in Teilen kopieren;
- den Kopierschutz umgehen;
- das Softwareprodukt ausstrahlen, öffentlich vorführen, über das Internet, über Kabel und/oder sonstiges Telekommunikationsmittel verbreiten;
- das Softwareprodukt in Spielhallen nutzen;
- die Benutzung des Softwareprodukts gegen Entgelt anbieten;
- das Softwareprodukt gegen Entgelt vorführen;
- das Softwareprodukt ändern, bearbeiten, übersetzen oder sonst umarbeiten;
- das Softwareprodukt vermieten oder verleihen;
- das Softwareprodukt auf Netzwerkserver laden mit dem Ziel, es auf einem oder mehreren Rechnern in diesem Netzwerk zu verteilen oder eine solche Verteilung zu bewirken.

Hinweis auf den Kopierschutz
Dieses Softwareprodukt ist kopiergeschützt.
Eidos Limited, Wimbledon Bridge House, 1 Hartfield Road, Wimbledon, London SW19 3RU

Hinweis
Soweit dem Erwerber der Produkte hierdurch keine unzumutbaren Nachteile entstehen, behält sich Eidos Limited („Eidos“) das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung Weiterentwicklungen, Verbesserungen oder sonstige Änderungen an dem Produkt vorzunehmen.

Eidos gibt hinsichtlich dieses Handbuchs, seiner Qualität, Tauglichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck weder eine Garantie noch eine Zusicherung ab, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart.

Sämtliche Personen und Unternehmensbezeichnungen in dieser Veröffentlichung sind frei erfunden, und jedwede Ähnlichkeit mit lebenden Personen oder Unternehmen ist rein zufällig.

Gewährleistungsansprüche
Soweit Sie das vorliegende Produkt über einen Vertriebspartner von Eidos bzw. den Handel erworben haben, haben Sie gegenüber Eidos keine direkten

Gewährleistungsansprüche bzw. kaufrechtlichen Mängelrechte. Die Haftung von Eidos aufgrund Produkthaftungsrechts bleibt hiervon unberührt.

HOTLINE UND TECHNISCHER SUPPORT

Haben Sie Fragen zu unseren Spielen? Dann nutzen Sie bitte unser Online-Angebot oder setzen Sie sich mit unserer Helpline in Verbindung:

Die Helpline erreichen Sie Montag bis Samstag von 10.00 bis 22.00 (außer an gesetzlichen Feiertagen).

Online-Angebot:
Unsere Eidos-Helpline finden Sie unter:
http://www.eidoshelpline.de

Hilfe zu technischen Problemen erhalten Sie unter:
http://techsupport.eidos.de

Informationen über Eidos erhalten Sie unter:
http://www.eidos.com

Um Ihnen schnellstmöglich Hilfe leisten zu können, bitten wir Sie, sämtliche relevanten Daten, die Ihren Rechner betreffen, bereitzuhalten. Bitte notieren Sie sich folgende Daten, bevor Sie unsere Helpline anrufen:
Betriebssystem, Prozessor, Hauptspeicher, Mainboard, Grafik- und Soundkarte. Ausserdem bitten wir Sie, die installierten Treiber-Versionen für die Grafik- und Soundkarte zu notieren. Diese erfahren Sie über das Programm „DXDIAG“. Um „DXDIAG“ aufzurufen gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Klicken Sie auf "Start" in der Taskleiste und anschließend auf "Ausführen".
- Geben Sie "dxdiag" (ohne Anführungszeichen) ein und klicken Sie auf OK.
- Im darauffolgenden Fenster finden Sie alle relevanten Informationen.

Deutschland:
Spielerische Hotline: **0190 - 839 582** (€ 1,86 pro Minute)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)
Technische Hotline: **0190 - 839 572** (€ 1,86 pro Minute bzw.)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)
FAX-On-Demand-Server: **0190 - 771 885** (€ 1,24 pro Minute)
(hier erhalten Sie Lösungshilfen per FAX-Abruf - **erreichbar 24 Stunden täglich**)

Österreich:
Spielerische Hotline: **0900 - 400 895** (€ 1,80 pro Minute)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)
Technische Hotline: **0900 - 400 894** (€ 1,80 pro Minute)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)
Vorerst kein FAX-Abruf verfügbar

Schweiz:
Spielerische Hotline: **0900 - 009 481** (CHF 4,23 pro Minute)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)
Technische Hotline: **0900 - 009 480** (CHF 4,23 pro Minute)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)
FAX-On-Demand-Server: **0900 – 105 175** (CHF 2,50 pro Minute)
(hier erhalten Sie Lösungshilfen per FAX-Abruf - **erreichbar 24 Stunden täglich**)

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um die kostenpflichtigen Servicerufnummern in Anspruch nehmen zu können.

NOTIZEN

NOTIZEN